

КРУТАЯ СПИРАЛЬ



СЦЕНАРИИ ДЛЯ НАСТОЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ
«БЛЮЗ ГОРОДА МУТАНТОВ»

БЛЮЗ ГОРОДА
МУТАНТОВ

КРУТАЯ СПИРАЛЬ

РОБИН Д. ЛОУЗ



СОДЕРЖАНИЕ

О ЧЁМ ЭТА КНИГА.....	4	Подвох.....	24
КРУТАЯ СПИРАЛЬ.....	5	Преступник.....	24
Предыстория.....	5	Сцены.....	24
Преступление.....	5	Тревожный звонок.....	24
Подозреваемые.....	5	Четыре подонка и принцесса.....	25
Подвох.....	5	Преступный интеллект.....	27
Преступник.....	5	Бродвей Боб.....	28
Сцены.....	5	Букмекер Боба.....	30
Место преступления.....	5	Машина смерти.....	30
Допросы и показания.....	10	Банда похитителей.....	32
Глория Доррис.....	10	Долгое дело.....	33
Люциус Квэйд.....	11	Группа Ветрони.....	34
Конрад Пристли.....	11	Джейсон «Агрегат» Ветрони.....	34
Брайан Шмидерер.....	13	Поль «Законник» Мартелли.....	35
Гален Бёрч.....	13	Дэнни «Флиппер» Де Филиппо.....	36
Кристал Флорес.....	15	Эл «Попрыгун» Солдаты.....	37
Ава Синглтон.....	15	Сальваторе «Бум-Бум» Спиггия.....	37
Чип Сильвер.....	16	Питер «Змей» Гвиделли.....	38
Доктор Аарон Н. Розенблум.....	18	Джон Карбони.....	38
Сбор информации.....	19	Мелкие гангстеры.....	39
Книги Дорриса.....	19	Доминик Нинчи.....	39
Медицинское		Томми «Цветочек» Фреро.....	39
освидетельствование.....	19	Джимми «Водила» Маггио.....	39
Проект «Куб».....	20	Стив «Сапог» Маццони.....	40
Отель Авы.....	20	Ленни «Пёсик» Альфаретта.....	40
Диаграмма Квэйда.....	21	Дэвид «Француз» Роуд.....	40
Боевые сцены.....	21	Задержание.....	40
Туповатые нарушители.....	21	Допросы.....	40
Драма.....	22	Ментальная прослушка.....	41
Заключение.....	22	Операция под прикрытием.....	41
ИСЧЕЗАТЕЛИ.....	24	Большой финал?.....	42
Предыстория.....	24	СУПЕРОТЯД.....	44
Преступление.....	24	Предыстория.....	44
Расследование.....	24	Преступление.....	44
		Расследование.....	44

Подвох.....	45
Преступник.....	45
Сцены.....	45
Бунт в Спиральном городе.....	45
Удар навывлет.....	47
Опрос бунтарей.....	48
Стол засранцев.....	49
Драчливые мутанты.....	49
Бархеды.....	50
Печальный приют Ирвина Полинга	51
Сосед.....	53
Сыр с крысиным отрядом.....	54
Наезд со стрельбой.....	55
Нет доносам.....	56
Охота на Ламара.....	58
Плач по Ламару.....	60
Расслабьтесь.....	60
Облаком дыма.....	60
Большой исход.....	61
Цепочка ответственности.....	62
Склад.....	63
Мишель раскалывается.....	64
Противостояние.....	65
Развязка.....	65

ДЕЛЕНИЕ КЛЕТОК	68
Предыстория.....	68
Преступление.....	68
Расследование.....	68
Подвох.....	68
Преступник.....	69
Сцены.....	69
Счастливые ботинки.....	69
Суперосада.....	70
Пугающий фанатизм.....	72
Проверка прошлого.....	73
Манифест мутантов.....	74
Главный бюллетень.....	75
Смерть по рельсам.....	77
Отследить звонок.....	78
Охота на Милана.....	79
Супер-оспа.....	80
Контейнер SY-7.....	80
Слежка за Гейнс.....	81
Лица террора.....	82
Главарь.....	85
Завершение.....	87
Таблица исследовательских способностей.....	88



О ЧЁМ ЭТА КНИГА

«Крутая спираль» включает в себя четыре сценария для «Блюза города мутантов» — игровой вселенной по системе правил СЫЩИК. Игрокам предстоит взять на себя роли детективов и проводить полицейские расследования в мире, населённом носителями суперспособностей.

Четыре дела из книги — это:

Крутая спираль: сценарий, в котором участвуют все ключевые фигуры Города мутантов, строится вокруг загадки Феномена спонтанной мутации. Сбор улик и мастерство допроса играют в нём первую скрипку, в то время как использование суперсил отходит на второй план. Возможность познакомиться с политическим ландшафтом города и про-мутантных организаций делает этот сценарий идеальным продолжением вводного сюжета из книги *«Блюз города мутантов»*.

Исчезатели: приняв участие в деле об ограблении ювелирного магазина, команда нападает на след новой организованной преступной группировки, вербующей мутантов. Быстрое расследова-

ние ведёт к открытому финалу, в котором персонажам игроков предстоит выбрать и принять к исполнению долгосрочную стратегию борьбы с новой мафиозной семьёй.

Суперотряг: уличные волнения из-за мутантов заканчиваются смертью одного из участников. Расследуя это происшествие, команда вытягивается в неоднозначную жизнь Суперотряда — элитной полицейской группы, которая работает на худших улицах города и в процессе собрала с них немало грязи. Детективы, которые любят поддаться импульсу и наплевать на правила, могут начать вести себя более примерно после того, как увидят, к чему приводит коррупция среди полицейских.

Деление клеток: детективы сталкиваются с доморощенной террористической угрозой в лице неизвестной ранее группы мутантов-расистов. Они раскрывают правду об Авангарде мутантной революции — том самом, который таится даже от собственных фанатично преданных последователей. Этот сценарий — детектив с элементами боевика.



КРУТАЯ СПИРАЛЬ

Вводный сценарий знакомит игроков со многими ключевыми фигурами Города мутантов и вращается вокруг центральной загадки этой вселенной — Феномена спонтанной мутации.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Неоднозначный исследователь-анаморфолог **Сигни Доррис** найден мёртвым в своей квартире незадолго до запланированного им интервью о природе ФСМ. Что за секрет он прятал и кто стоит за его убийством?

ПРЕСТУПЛЕНИЕ

Дорриса находят в люксовом номере отеля, где он остановился перед выступлением на Ежегодном симпозиуме анаморфологических исследований (ЕСАИ), проходящем в институте Квэйда. Учёный погиб от множественных пулевых ранений.

ПОДОЗРЕВАЕМЫЕ

Люциус Квэйд, отец анаморфологии, который считал жадного до внимания Дорриса угрозой своей дисциплине.

Антимутантный активист Конрад Пристли, который боялся, что объяснение природы ФСМ даст ещё больше опоры мутантному сообществу.

Городской советник Брайан Шмидерер, лишившийся финансирования своего общественного проекта из-за денежных авантюр Дорриса.

Миллионер Гален Бёрч, которого Доррис одурачил.

Бывшая ассистентка Кристал Флорес, которую он домогался и эксплуатировал.

Параноик со справкой Чип Сильвер, исследование которого Доррис украл.
Ава Синглтон, любовница.

ПОДВОХ

Детективы выясняют, что Доррис был мутантом, носителем **распыления кинетики**. Отсюда вытекает вопрос: как же застрелили пуленепробиваемого человека?

ПРЕСТУПНИК

Доррис погиб, потому что намеренно деактивировал свою способность, увидев, кто собирается его убить: его многострадальная жена **Глория**, обезумевшая от новости, что любовница Дорриса от него забеременела.

СЦЕНЫ

После сцены преступления, которая по понятным причинам должна идти первой, остальные сцены могут идти в произвольном порядке, зависящем от выбора игроков.

Фрагменты информации, доступные при использовании одной и той же способности и отмеченные отдельными маркерами-точками, можно разделить между разными персонажами с нужной способностью. Если она есть лишь у одного персонажа, он может найти все соответствующие улики сам.

МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ

Тип сцены: физические улики

«Крутая спираль» начинается без предыстории: персонажи прибывают на ме-

сто преступления, получив назначение на дело от своего начальника смены. Подразумевается, что они уже приличное время работают детективами в ПУР. Детективы знают друг друга и хорошо знакомы с профессиональными обязанностями.

(Если же это их первое приключение, вы можете попросить игроков описать краткую сцену, которая знакомит с персонажем. В конце сцены звонит телефон, и детектива вызывают на новое дело в отель).

Эта сцена происходит в шикарном отеле выбранного вами города. Патрульные полицейские уже на месте. Судмедэксперт Мэдс Дженсен (см. «Блюз города мутантов», стр. 173) прибыл, чтобы провести предварительный осмотр тела. С перчатками на руках он готов приступить, как только фотографы закончат снимать тело и ведущий детектив даст ему отмашку. Полицейский фотограф Люси Беллавер вовсю щёлкает фотоаппаратом. Криминалист Эд «Тот самый Тед» Райли (см. «Блюз города мутантов», стр. 175) тоже здесь, готовый упаковывать и подписывать улики, на которые ему укажут детективы. «О, ребята», — нарасспев приветствует команду Эд, — «этот парень — большая шишка».

Доррис лежит на спине. На груди его накрахмаленной парадной рубашки три маленькие красные дырочки. Дорогой ковёр вокруг впитал множество кровавых пятен. На трупe чёрные костюмные брюки и тёмные носки. На шее всё ещё висит незавязанная бабочка. Манжеты рубашки остались незастёгнутыми; золотые запонки в бархатной коробке стоят на столе. Занавески в комнате задёрнуты.

Снаружи комнаты маячат управляющий отелем Гарри Филдс и уборщица Изабель Гамерос, которая нашла тело.

В этой сцене можно получить следующую информацию.

Эд «Тот самый Тед» Райли: жертва — Сидни Доррис, знаменитый анаморфолог. Он приехал в город на ЕСАИ, Ежегодный симпозиум анаморфологических

исследований, который устраивает институт Квэйда. Про него трубили во всех СМИ, потому что через несколько часов он собирался представить симпозиуму своё объяснение ФСМ. Дорриса знали как возмутителя спокойствия и занозу в боку Люциуса Квэйда. *Тед выдает всю эту информацию одним махом, если попросить его уточнить, что значит «большая шишка».*

Изабель Гамерос: Изабель хочет помочь, но очень нервничает и плоховато говорит по-английски. Она выдает следующую информацию только в ответ на конкретные вопросы и максимально коротко.

Она открыла дверь где-то полтора часа назад, чуть позже десяти утра, чтобы сделать уборку.

Знака «Не беспокоить» на двери не было.

Она позвонила с телефона в комнату на главную стойку и сказала, что у них тут убили гостя. Больше она ничего не делала и не трогала.

Гарри Филдс появился несколько минут спустя.

Изабель никак не контактировала с мистером Доррисом, лишь убирала комнату в его отсутствие.

Она не разглядывает и не следит за вещами гостей, поэтому не может знать, пропало ли что-то из них.

Гарри Филдс (ждёт, что ему зададут вопросы, прежде чем рассказывать самому): когда главная стойка передала ему новости от Изабель, он велел звонить в службу спасения и немедленно поднялся в комнату.

В коридорах отеля нет камер наблюдения.

Мероприятие, на которое собирался Доррис, — вероятно, ужин с танцами, входящий в программу симпозиума. Отель устраивает его у себя с самого первого ЕСАИ.

Ужин начинается в 19:00.

В системе отеля остаются записи о каждом открытии двери с помощью ключ-карты. Дверь Дорриса последний раз открывали снаружи — если не счи-



тать того раза, когда заходила Изабель, — вчера в 15:43.

Определить, открывали ли дверь изнутри, система не позволяет.

Номера на этом этаже зарезервированы для участников ЕСАИ.

Доррис заплатил за двоих, но на номер была выдана только одна ключ-карта.

Судебная анаморфология (или спросить Мэдса): пулевые отверстия на груди и животе Дорриса входные.

Похоже, их оставили пули мелкого калибра, вроде. 22.

На спине только два выходных отверстия. В этом нет ничего удивительного, пули калибра. 22 быстро теряют кинетическую энергию и склонны двигаться в теле, отражаясь от костей и в конце концов застревая в мягких тканях.

Принимая во внимание низкую температуру воздуха в номере, которая немного затормозила разложение, Доррис был мёртв около 16–18 часов. Таким образом, время смерти попадает где-то между 17:30 и 19:30 вчерашнего дня.

Сбор улики: под окном на полу лежат две пули.

Баллистика (после обнаружения пуль): это пули калибра. 22, обе смяты после контакта с телом жертвы и, возможно, с вторичными целями, которые их остановили.

Сбор улики: отметина на металлическом радиаторе под окном — по-видимому, след от пули.

(Трата 1 пункта): Тонкая трещина в оконном стекле говорит о том, что пуля ударилась в занавеску и повредила толстое стекло, но не сумела его разбить.

Четвёртая пуля лежит под креслом. (Четвёртая, если сделать верное предположение, что третья всё ещё у Дорриса в животе).

Баллистика (после обнаружения четвёртой пули): пуля калибра. 22, такая же, как те, что находятся возле окна.

Она была выпущена из ствола, но в остальном осталась в первозданном виде, как будто вообще никуда не попала — ни в тело, ни в стену, ни в какой-либо другой объект.

В кресле нет отверстий, поэтому она не могла бы попасть туда, где была найдена, если бы её каким-то образом не переместили после выстрела.

Извлечение данных: ноутбук Дорриса лежит на столе. Жёсткий диск из него вынут. В дисковом есть диск, но это всего лишь запись свежего фильма.

Дактилоскопия (отложенный результат, после исследования в лаборатории): отпечатки Дорриса есть на экране и клавишах ноутбука, но вокруг вытасченного жёсткого диска чужих отпечатков нет.

(Трата 1 пункта): не обязательно это должно значить, что диск извлекался с какими-то предосторожностями; матовый пластик в этой части клавиатуры — не самая лучшая поверхность для взятия отпечатков.

Сбор улики: в номере нет ни записей, ни научных статей. В наличии портфель Дорриса с пустой папкой внутри, но там нет ни его речи, ни бумаг, ни блокнота, ни КПК — ничего.

Смартфон Дорриса лежит на полу, подсоединённый к зарядному устройству. Все контакты записаны просто по именам, так что вычислить родственников и позвонить не выйдет.

Что расскажут гости отеля

В данный момент несколько постояльцев с этого этажа находятся у себя в комнатах. (Основная их часть сейчас в Институте Квэйда на симпозиуме). Детективы находят лишь горстку человек.

Доктор Мала Говарикер, глава факультета анаморфологии Университета Дели (Индия), специализируется на исследовании СВСП (синдром внезапной смерти плюсов). Мала пытается отмахнуться от детективов. Ей не терпится выйти, чтобы не опоздать на выступление Дорриса. Услышав, что Доррис мёртв, она поражена, но не очень расстроена. (Как и некоторые другие одарённые учёные, она не сильна в эмпатии). После этого она соглашается поговорить. Больше всего её волнует судьба его презентации. Сможет ли кто-нибудь восстановить доклад по записям? Достаточно ли в презентации PowerPoint аудио,

чтобы в ней можно было разобраться без рассказчика?

Если спросить, кто мог убить Дорриса, Мала беспечно предполагает, что это кто-то из её коллег. «Он любил хвастаться и всех раздражал. Вёл себя так, что его частенько хотелось убить». Если попросить назвать имена подозреваемых, Мала обращает всё в шутку и напоминает, что известные анаморфологи часто становятся мишенью антимутантных активистов. Если попросить назвать главных соперников Дорриса на научном поприще, она отмечает Люциуса Квэйда и бывшую ассистентку Дорриса, Кристал Флорес.

Доррис был правой рукой Квэйда, но рассорился с ним около пяти лет назад. К этому моменту он работал в ### университет. ### — крупный университет в дне езды от Города мутантов. (В Европе — в дне пути на поезде, как вариант).

Он был блестящим аналитиком, но в последнее время выдавал неровные и спорные работы. Доклад об истоках ФСМ был его шансом на возвращение. После него Доррис либо вернулся бы на своё место в анаморфологическом пантеоне, либо стал посмешищем до конца жизни.

Мала ушла в балльную залу около 18:00 вместе со множеством коллег. Ужин — прекрасная возможность завести знакомства, и почти все приходят раньше, чтобы походить по коридорам и пообщаться. Так как ЕСАИ выкупил все соседние комнаты, неудивительно, что некому было услышать выстрелы.

(Другие анаморфологи дадут ту же информацию, только, наверное, не столь прямолинейно).

Вернетта Браун — преподаватель анаморфологии из Регентского университета в Вирджинии. Она никогда не встречалась с Доррисом, но ждала его доклада с большим интересом. Как и доктор Говарикер, в предполагаемое время убийства она была внизу на неофициальном приёме перед ужином. Регентский университет — христианская организация; его основал еван-

гелист Пат Робертсон. Браун — теолог, а не учёный. Она принадлежит к движению, которое стремится найти библейские корни у ФСМ — чтобы возблагодарить за него Бога или же, напротив, попрекнуть дьявола. Она надеялась, что открытия Дорриса продвинут вперёд её собственное исследование.

Милтон Гейнс, писатель-фрилансер, освещает ЕСАИ для журнала «New Scientist». Гейнс — хрупкий пожилой человек с заметно дрожащими конечностями. **Суггедэкспертиза** подскажет, что у него, скорее всего, болезнь Паркинсона. На первый вопрос Гейнс отвечает, что ничего не слышал и спустился к ужину около 18:00. **Проницательность** говорит, что он что-то скрывает. На самом деле, ужин он пропустил из-за плохого самочувствия. (Это можно подтвердить, добыв его чеки из отеля — около 20:15 он заказывал обслуживание в номер. Детективам понадобится подходящая межличностная способность, чтобы Гарри Филдс или другой сотрудник отеля выдал им эту конфиденциальную информацию. Филдс реагирует на **запугивание** и **ведение переговоров**, другие могут помочь в ответ на **лесть** или **флирт**). Гейнс слышал звук выстрелов, но ощущает вину и стыд за то, что от страха ничего не предпринял и никому не рассказал. Он боится, что такая трусость повредит его писательской репутации. **Успокаивание** помогает убедить его, что детективы с пониманием относятся к такой реакции. Тогда он признаётся, что слышал четыре выстрела около 19:15. Сначала один, потом пауза и ещё три подряд. Гейнс знает, что это именно выстрелы, так как в старые времена, когда он был куда моложе и здоровее, он работал военным корреспондентом. Он испугался, остался в комнате и не осмелился выглянуть, чтобы узнать, как выглядел нападавший. Гейнс не слышал звука шагов, так что убийца, скорее всего, направился в противоположную сторону.

ДОПРОСЫ И ПОКАЗАНИЯ

Первая возможность поговорить с Глорией Доррис находит героев неожиданно. Порядок допроса остальных свидетелей они определяют сами — хотя некоторые имена появятся в списке лишь после разговора с другими персонажами.

ГЛОРИЯ ДОРРИС

Когда детективы завершают работу в отеле (или во время другой подходящей паузы в расследовании), к ним подходит Гарри Филдс, он явно нервничает. Жена Дорриса, Глория, только что явилась. Она у главной стойки, просит ключ от номера.

В результате перед героями встаёт неприятная задача известить Глорию о том, что её мужа убили. Безутешное горе, которое она демонстрирует, услышав новость, абсолютно искренне и мешает детективам использовать **проницательность**. Всё, что она говорит, кажется правдой.

Глория требует, чтобы ей дали увидеть тело мужа и практически впадает в истерику, если ей не позволить — вплоть до того, что пытается прорваться мимо детективов и бежать в комнату. Она знает его номер — слышала от мужа (ну и, конечно, заходила туда, чтобы его убить). **Успокаивание** поможет привести её в чувства, но она продолжает настаивать на том, чтобы немедленно увидеть тело. Чтобы убедить её отказаться от этой идеи, понадобится трата 2 пунктов способности.

В ответ на конкретные вопросы она рассказывает следующее. Чтобы читатель не запутался, ложные заявления выделены курсивом.

Глория приехала позже, чем Сидни, *потому что ей нужно было закончить работу до дедлайна*; она работает графическим дизайнером. Глория ехала в Город мутантов одна.

(На самом деле, она приехала отдельно, но в тот же самый день, что и Сидни, пытаясь застать его в объятиях асси-

стентки и любовницы Авы Синглтон. Историю про дедлайн она рассказала и мужу. Глория остановилась в отеле подешевле в пешей доступности от этого).

В момент убийства она была у себя дома в другом городе, отправляла клиенту готовый файл. Если детективы захотят в этом убедиться, проверка времени на компьютере клиента подтвердит её слова. (Она настроила компьютер на автоматическую отправку. В то время она хотела устроить себе алиби только ради Сидни, на случай, если он обвинит её в слежке. Это не первый раз, когда она приезжает на конференцию узнать, не спит ли он с ассистентками).

Как и всем крупным анаморфологам, Сидни регулярно угрожали антимутантные активисты. *Наверное, кто-то из них его и убил*. Угроз стало больше после того, как он объявил, что разгадал природу ФСМ. Они, видимо, боялись, что объяснение сделает мутантов менее противоестественными в глазах большинства нормальных людей.

Ответив на этот вопрос, она спрашивает детективов, нашли ли они материалы доклада. Она знает, что не нашли, ведь сама их забрала, и пытается сбить полицейских со следа.

По телефону (обе стороны использовали мобильник) Сидни рассказал ей, что имел неприятное столкновение с отвратительным антимутантным типом, который пах кошачьей мочой. (**Эрудиция** говорит, что это мог быть только местный лидер ЛРН, Конрад Пристли).

Сидни был трудным человеком, и их брак имел светлые и тёмные стороны. Но несмотря ни на что, она никогда не переставала его любить. После траты 1 пункта **успокаивания** или **запугивания** она признаётся, что имела в виду: Глория знала, что «время от времени» Сидни ей изменяет. Если спросить, был ли их брак открытым, она с тихим гневом отрицает это. (Другими словами, Сидни просто делал вид, что это так).

Детей у них нет.

Он боялся, что родительские обязанности помешают ему совершить научные открытия, которые он должен был принести человечеству. Хотя Глория и хотела детей, но смирилась, чтобы быть с ним.

(ключевая) Об этом нужно рассказать ассистентке Сидни, Аве Синглтон. Она участвует в конференции, но навряд ли остановилась в таком дорогом отеле. (Глория даёт её номер мобильного).

Ава — милая девушка, хотя сама Глория была с ней не так уж мила, *наверное, потому, что видела в ней символ тругоголизма своего мужа.*

Сидни и Люциус Квэйд почти не разговаривали. Люциус пытался держать Сидни в своей тени и был недоволен, когда тот ушёл из его института. (Это не настоящая причина, но Сидни верил в неё и убедил Глорию в том, что это так).

Глория не знает, в чём заключается великая теория Сидни насчёт ФСМ, и ей абсолютно всё равно. (Если б ей было интересно, она просмотрела бы содержимое жёсткого диска или бумаг перед тем, как уничтожить улики, но она просто выбросила спортивную сумку с бумагами и разбитым диском в ближайший большой водоём).

ЛЮЦИУС КВЭЙД

Люциус Квэйд описан в «Блюзе города мутантов» на стр. 163. Услышав новость о смерти Дорриса, он безмолвно качает головой. Квэйд первым делом выясняет, есть ли у полиции подозреваемые. Почувствовав, что его включили в их число, он поражён и спрашивает, следует ли ему сперва связаться с адвокатом. Квэйд — важная фигура и ожидает почтительного отношения от государственных служащих, особенно если они мутанты. Он заметно ошарашивается под жёстким допросом, но всё же отвечает прямо, как человек, которому нечего скрывать. В ответ на подходящие вопросы Квэйд сообщает следующую информацию.

В момент убийства он стоял в пробке по пути из института. В машине боль-

ше никого не было. Его мобильник был на автоответчике, пока сам он просматривал замечания, которые ему предстояло сделать на грядущем банкете.

Да, между ним и Сидни Доррисом не всё было гладко. Доррис был слишком зациклен на себе, чтобы удержаться в институте Квэйда, где приветствуется командная игра.

На его взгляд, Доррису необходим был контроль со стороны критично настроенных коллег. Чем дальше, тем более небрежными становились его работы. Он написал пару бестселлеров и засветился перед широкой публикой, но так и не совершил крупных открытий, которые, видимо, считал своим предназначением.

Квэйд был против того, чтобы предоставлять Доррису кафедру, не выяснив, насколько состоятельна его теория. Но имея всего лишь один голос в совете симпозиума, он оказался в меньшинстве. Может, остальные и были правы — количество участников в этом году выросло на 23%.

(ключевая) Квэйд с нетерпением ждал банкета, потому что он организовал Доррису место по соседству с Галеном Бёрчем, которого тот когда-то обманул на пятизначную сумму денег.

Если Доррис вступал в контакт с Конрадом Пристли, то они явно решили устроить это ради грязного пиара. (Квэйд правда так считает, хоть с его стороны это и неверно, и жестоко).

Подвыпив, Доррис иногда намекал, что он скрытый мутант. Квэйд с трудом верит, что, если бы Доррис на самом деле умел летать или читать мысли, он не трубил бы об этом на каждом углу. Но с ним никогда не скажешь, что правда, а что его обычные хвастливые враки.

КОНРАД ПРИСТЛИ

Конрад Пристли («Блюз города мутантов», стр. 176) угрюм и неразговорчив с детективами-плюсами. Он предпочитает уязвлять их антимутантными насмешками. **Запугивание** побуждает

его начать нехотя отвечать на вопросы — время от времени он всё равно сбивается на оскорбления и брань.

Как известный защитник мутантных прав, Доррис был угрозой сообществу «чистых», уступающей разве что генетическому предателю Люциусу Квэйду. Тот, кто его застрелил, оказал человечеству огромную услугу. Не то, чтобы ЛРН одобряло такие вещи, имейте в виду...

Да, Пристли имел конфликт с Доррисом в вечер его убийства, когда стоял с пикетом ЛРН на открытии симпозиума. ЕСАИ — не что иное, как огромная кампания, нацеленная на легитимизацию порчи человеческого генофонда, поэтому ему должен противостоять каждый, кого волнует будущее нашего вида. Конрад указал на Дорриса и велел плевать в него, поскольку знал его лицо из телепередач.

Доррис повёл себя невероятно нагло перед лицом их праведного гнева, утёрся от слюны и пригласил Пристли вместе выпить кофе. Конрад согласился, поскольку ему было любопытно, какие извращённые истины дьявол попытается ему нашептать.

Однако разговор с Доррисом сбил его с толку. Конрад ожидал спора о правах мутантов, но вместо этого Доррис выспрашивал его о чём-то под названием «проект «Куб»», о котором он якобы должен был знать благодаря предполагаемым связям с «Арийскими нациями».

Персонаж с **антропологией** может объяснить странную связь между арийцами и ЛРН. У них действительно много точек пересечения, потому что многие члены ЛРН были просто расистами до ФСМ. Хотя некоторые из них продолжают общаться с прежними товарищами, особенно находясь за решёткой, каждая группа считает, что другая стала слабой и мягкой — ЛРН, поскольку она принимает «чистых» любой расы и вероисповедания, арийцы — потому что позволяют присоединяться мутантам, коль скоро они явно европеоидной внешности.

История называет «проект «Куб» универсальной теорией заговора, объяс-

няющей всё от верховенства сионистов до искалеченного скота. Она обладает просто мифической гибкостью; всевозможные группы предлагают свои трактовки в зависимости от того, во что они верят. (Трата 1 пункта): версия теории, наиболее популярная у правых радикалов, описывает проект как попытку правительства США внедрить своих агентов во все возможные группы-источники внутреннего терроризма, включая «Арийские нации».

Когда стало ясно, что Пристли ничего не может об этом рассказать, Доррис грубо и внезапно ушёл — даже не заплатив за его кофе. Это был последний раз, когда Пристли его видел.

(ключевая) Если у кого и была причина резать Дорриса, так это у уродца-советника, Брайана Шмидерера. Именно благодаря финансовым аферам Дорриса провалилась его попытка построить машину по промывке мозгов городских детишек, слава Господу. Но вам придётся искать наёмного убийцу, поскольку мелкий хорёк никогда бы не посмел запачкать собственные руки.

В момент убийства Конрад помогал своей престарелой матушке с покупками и на милое не приближался к отелю. Однако **проницательность** наталкивает детективов на подозрения.

Если допросить милую пожилую мать Конрада Магду, она сперва попытается выгородить сына, но быстро сдаётся, если уделить ей чуточку позитивного внимания (**лесть**). Похвала её несколько залежалому печенью с джемом особо приветствуется. Она говорит, что бедного Конрада, похоже, стала подводить память: он помогал ей с покупками позавчера, а не вчера. (Магда живёт отдельно; у неё аллергия на табун его кошек. Трата 1 пункта **сугебной психологии** подскажет персонажу, который решит об этом поразмыслить, что затем Конрад и заполонил своё жильё дюжиной этих зверей).

Извлечение данных, применённое к записям с камер наблюдения вокруг отеля и в холле, показывает, что При-

стли солгал. Он заснят в компании нескольких молодых бархедов при попытке пройти в бальную залу. Охранники из «Бетулы» их не пропустили. В руках у них была большая сумка подозрительно вида.

Если показать ему запись или если он поймёт, что его начинают подозревать в убийстве Дорриса, Пристли признаётся, что сделал неудачную попытку сорвать ужин ЕСАИ с помощью огромной бомбы-вонючки. «Это был правомерный акт гражданского неповиновения», — заявляет он.

БРАЙАН ШМИДЕРЕР

Советник Брайан Шмидерер («Блюз города мутантов», стр. 168) дружелюбен и идёт навстречу детективам, даже если понимает, что его считают врагом убитого. Он расстраивается только если узнаёт, что полиция пришла к нему по наводке Конрада Пристли. Когда эта бомба упадёт, потребуется правдоподобное использование **бюрократии, ведения переговоров, лести** или **успокаивания**, чтобы советник продолжил говорить. Иначе он велит обращаться со всеми дальнейшими вопросами к его адвокату.

На конкретные вопросы Шмидерер может ответить следующее:

В момент убийства Брайан находился в холле отеля, и это может подтвердить множество уважаемых мутантов и анатомов, с которыми он там общался.

Когда Доррис ещё был звездой института Квэйда, он председательствовал в проекте мечты Шмидерера — Музее спиральной эволюции, который собирались строить в его районе. Это должен был быть интерактивный научный музей, рассчитанный на молодежь, который давал бы знания о генетике и биотехнологиях в целом, и особенно о сложностях, с которыми сталкивается мутантное сообщество. Проект и без того было трудно пробить. Затем открылось, что Доррис брал со счёта фонда деньги на личные расходы, в том числе шампанское, цветы, дорогой шо-

колад и женское бельё. С тех самых пор проект заморожен, а Доррис сбежал из города сразу после разоблачения.

(ключевая) Судя по покупкам, Доррис явно завёл интрижку и старался скрыть финансовые следы от своей жены. Брайан не уверен насчёт того, с кем Сидни спал, но он держался слишком близко со своей смазливой ассистенткой, Кристал Флорес.

Брайан желал и надеялся, чтобы Доррис опозорился со своим докладом, но он никогда не заказал бы его убийство. Никогда!

ГАЛЕН БЁРЧ

Самый богатый мутант на свете («Блюз города мутантов», стр. 165) с удовольствием пообщается с полицией — при условии, что её интересует грязное бельё покойного, на которого у него имеется крупный зуб. Однако его можно спугнуть слишком сильным напором или если отнестись к нему как к подозреваемому в убийстве. В таком случае детективам придётся выполнить стремительный разворот на 180 градусов и срочно возвращать расположение магната, а не то все дальнейшие вопросы придётся задавать отряду высокооплачиваемых юристов. При невероятном самомнении Бёрча надёжным средством всегда будет **лесть**, но он также поддаётся на **флирт** (со стороны привлекательных детективов женского пола), **ведение переговоров** и **успокаивание**.

Он сам выдаёт следующую информацию, не важно, спросите вы или нет:

Доррис был аферистом с большим даром убеждения, который раскрыл его почти на полмиллиона долларов. Сидни не в первый раз объявил о раскрытии природы ФСМ. Пять лет назад он пришёл к Бёрчу и пообещал, что сумеет это сделать, если принадлежащий Бёрчу фонд «Уайтоук» покроет его расходы. Доррис разбазарил деньги, положив львиную долю в собственный карман. Это продолжалось несколько лет, прежде чем Бёрч потребовал полного отчёта, включая до-



бытые научные результаты — и ничего не получил.

Следующую информацию можно получить в ответ на подходящие вопросы:

Бёрч прибыл на ужин ЕСАИ с опозданием из-за «рабочих моментов». Если потребовать ответа, что же его задержало, он объясняет, что хедж-фонд, в который он вложил большую сумму, сильно просел, и ему пришлось потратить время, чтобы «обсудить стратегию» (читай: наорать) на его управляющего.

Хотя у него, без сомнения, хватило бы и денег, и связей (он всё-таки создал «Бетулу» и руководил этой компанией какое-то время), Бёрч никогда бы не стал заказывать убийство врага. У него были на Дорриса куда более страшные планы: натравить на него своих юристов и отсудить все права на использование новой теории по ФСМ. (Если детективы дали ему повод усомниться в своей этике, Бёрч намекнёт, что мог бы вознаградить их за первоочередной или эксклюзив-

ный доступ к записям Дорриса — если им удастся их найти).

Если спросить, в чём заключалась первая теория Дорриса, Бёрч отвечает, что ему неловко об этом говорить. Лишь на условиях конфиденциальности он рассказывает, что Доррис пришёл к нему и стал утверждать, что обнаружил необычное электромагнитное излучение, которое исходило из Бермудского треугольника точно в момент начала ФСМ. Бёрч потом поручил уважаемым учёным это проверить, и ничего подобного они не нашли. Гипотеза Дорриса не только обращалась к самому нелепому из паранормальных мифов, но и содержала неверные измерения. В тот день не было вообще никаких всплесков электромагнитного поля, не говоря уж о Бермудском треугольнике. Но Доррис имел особый дар убеждения, и все — особенно такой профан в науке, как Бёрч, — просто хотели ему верить.

(ключевая) Доррис заявлял, что не является мутантом, но Бёрч выяснил обратное, когда нанял частных детективов, чтобы запоздало проверить его прошлое. Если команда назначила встречу заранее, Бёрч достаёт DVD и показывает запись. Если они встретились без предупреждения, диск доставляют потом — он становится отложенной уликой. На DVD снятое исподтишка видео, где Доррис чинит свой винтажный Феррари. Он находится под машиной. В какой-то момент ему понадобился инструмент, лежащий в нескольких метрах от него. Его рука удлиняется, выскальзывает из-под машины, хватая предмет и втягивается обратно. **Анаморфология** определяет это как явное использование **углинения конечностей**.

У Дорриса был хороший вкус на женщин. По мнению Бёрча, это его единственное достойное сочувствия качество. (**Эрудиция** напоминает персонажам о том, сколько жён сменил сам Бёрч). Как бы ни презирал Дорриса Бёрч, удар по его амурным связям —

слишком грязный приём, и детективам придётся постараться, чтобы узнать, что Доррис предпочитал «трахать своих ассистенток».

КРИСТАЛ ФЛОРЕС

Проверив список участников симпозиума, можно узнать, что бывшая ассистентка Дорриса Кристал Флорес тоже здесь. Теперь она адъюнкт-профессор Техасского университета А&М и собирается завтра представить свою работу «Усвоение витаминов у мутантов Б-типа подросткового возраста: рандомизированное контролируемое исследование». Из расписания видно, что её доклад в небольшом лекционном зале пересекается с завтрашним долгожданным выступлением Дорриса. Флорес остановилась в отеле.

Флорес — нервная, дёрганая женщина, она пренебрегает макияжем, не выщипывает брови и стягивает свои спутанные волосы в тугую пучок. Персонаж, обладающий способностью **флирт**, может понять, что она намеренно скрывает свою природную красоту — скорее всего, чтобы избежать нежеланного внимания со стороны мужчин. (**Исследовательская работа** позволяет найти её снимки времён связи с Доррисом; тогда она выглядела явно привлекательно). Если кто-то из детективов попытается разговаривать её с помощью **флирта**, то его откровенно проигнорируют; она смотрит мимо, как будто на этом месте ничего нет.

Кристал совершенно не желает разговаривать о Сидни Доррисе. Она говорит, что эту главу своей жизни предпочитает более не открывать. Кристал начинает отвечать на вопросы, если детективы применяют **запугивание** и напоминают, что она главная подозреваемая в его убийстве.

При этом Флорес всё равно не идёт навстречу, как можно короче отвечая на конкретные вопросы.

Она была ассистенткой Дорриса в течение последних двух лет, которые

он проработал в институте Квэйда. Тогда же он участвовал в проекте Музея спиральной эволюции. Из них последний год она была его любовницей. Это была ужасная ошибка, которая с тех самых пор тёмным облаком нависает над её карьерой.

Доррис берёт в ассистенты исключительно женщин. Какое-то время спустя, их будут знать как идиотов, которые с ним спали. Ирония в том, что как раз своим ранним ассистенткам (включая её саму) он обязан научными результатами, сделавшими ему имя.

После ухода из института Квэйда он покатился под откос, выдвигая одну за другой всё более бредовые гипотезы. Лучше бы ему, как и раньше, присваивать заслуги помощниц.

Всё началось как домогательство, но в конце концов она не устояла перед его чарами.

Она понятия не имела, что деньги на романтические выходные он брал из музейного фонда.

(ключевая) Он сказал ей, что с женой у них соглашение и она не против его приключений на стороне, пока он тщательно предохраняется. Она не верила в это до тех пор, пока однажды не позволила Доррису домой и трубку не взяла Глория. Она говорила про их любовную связь так, как будто знала о ней и принимала её, хотя и скрепя сердце.

В момент убийства Дорриса Кристал была у себя в комнате. Она собиралась пропустить весь ужин, чтобы случайно с ним не встретиться.

Она никогда бы не стала стрелять в Дорриса. Это было бы признание в том, что он всё ещё довлеет над её судьбой.

Если спросить, кто, по её мнению, убил Сидни, Кристал говорит: «Он наверняка домогается своей нынешней ассистентки. И на вашем месте я бы посчитала это убийством из самозащиты».

АВА СИНГЛТОН

Ава — блондинка примерно 28 лет. У неё фарфорово-светлая кожа; она

носит безразмерные свитера и мешковатые джинсы. Ава вне себя от горя из-за смерти Дорриса и постоянно плачет во время любого разговора с детективами. **Успокаивание** помогает настроить её на разговор. Придётся потратить 2 пункта **успокаивания**, чтобы Ава смогла выдержать весь разговор, не сорвавшись в истерику. В противном случае она отвечает примерно на пять вопросов, после чего перестаёт владеть собой, и детективам приходится уйти, чтобы продолжить на следующий день.

Если персонаж с **анаморфологией** обсудит с ней профессиональные темы, то поймёт, что её знания о предмете на уровне ленивого студента-старшекурсника.

Без траты 2 пунктов она отвечает очень кратко, поскольку занята всхлипываниями. После траты ответы становятся более развёрнутыми.

Она отрицает любовную связь с Доррисом. **Проницательность** позволяет распознать это как явную ложь. **Запугивание** заставляет её признаться.

Она говорит, что их отношения с самым начала были добровольными. «На самом деле, это я его соблазнила».

Ава не поселилась вместе с Доррисом, потому что он собирался жить с женой. Она сняла номер в отеле попроще.

Она не собиралась идти на ужин, потому что ей тяжело видеть Сидни и Глорию вместе.

Как она слышала, Глория опаздывала на симпозиум в целом, но должна была явиться как раз к этому ужину. Но Ава, конечно, не была в курсе всех планов и расписания Глории.

По словам Сидни, с женой они достигли взаимопонимания. В их отношениях не было любви, но он не хотел оставлять её, потому что у неё была какая-то душевная болезнь. (Это неправда, но авторство лжи принадлежит Доррису, а Ава ему верит).

Ава специализируется на истории, особенно на том, что касается западных разведок в период после холодной войны.

Доррис разыскал её, потому что пришёл к выводу, что ФСМ случился в результате действий — намеренных или нет — тайной службы ЦРУ или другого подобного агентства.

Он очень полагался на источник информации, который знал под именем «Платина».

В последнее время этот «Платина» занимал на него зуб и стал обрывать телефон в любое время дня и ночи. Он где-то раздобыл и её номер и принялся угрожать ей тоже. Он заявлял, что Доррис украл его исследование и заплатит за это.

Угрозы начались две недели назад, примерно тогда же, когда про грядущий доклад Дорриса начали активно говорить в прессе.

(ключевая) Она сохранила номер Платины в своём телефоне, но никогда не звонила ему. Чем страшнее становились угрозы, тем больше Ава убеждала Сидни обратиться в полицию, но он не желал об этом слышать. Ава передаёт номер — он относится к Городу мутантов.

Если игрок спросит, что он может понять насчёт Авы, используя **сугубую психологию**, скажите, что её мысли занимает что-то ещё помимо очевидной скорби. Потратив 2 пункта **судмегэкспертизы**, детектив замечает признаки беременности. Ава на последних неделях первого триместра и успешно скрывает своё положение объёмными кофтами. (Это излишне, конечно, если герои уже узнали о её беременности от Чипа Сильвера).

ЧИП СИЛЬВЕР

Чип Сильвер — приверженец теорий заговора со стажем длиною в жизнь. Он живёт в подвале дома своей матери, который находится в слегка обветшалом районе, где селятся семьи рабочих. **Уследовательская работа** позволяет разыскать его домашний адрес по номеру мобильного телефона. Чип работает компьютерным мастером по вызову, поэтому в рабочие часы постоянно перемещается по городу.

Его мать Клорис в это время дома. Она очень опекает Чипа и пытается отвадить любого, кто станет ему досаждать. Он сказал ей, что его исследования привлекли к нему внимание ЦРУ. Если детективы приходят днём, она говорит, что сын проводит отпуск в Акапулько. Клорис утверждает, что Чип уехал неделю назад и не явится ещё две. **Проницательность** говорит, что это откровенное враньё, но она продолжает цепляться за свою ложь, даже если детективы предъявляют удостоверения.

Если они впервые придут вечером, то увидят свет в окнах его подвального жилья. Туда ведёт отдельный вход, так что Клорис вряд ли сможет помешать им увидаться с сыном.

Если детективы сперва свяжутся с ним по телефону, он соглашается на встречу — через несколько часов на нейтральной территории. Затем в панике бросает текущий заказ и бежит домой форматировать жёсткие диски, скрывая следы своих наработок по поводу заговоров.

Если к нему домой без предупреждения приходят один-два детектива, он решает, что это ЦРУ послало агентов его приступить. Чип делает попытку сбежать, используя свои способности мутанта. Он пытается заставить предполагаемых убийц врасплох и приклеить их паутиной к стене дома. В случае успеха он запрыгивает в свою ржавую малолитражку и стартует в направлении некоего безопасного места. Чип перестаёт убегать, только если остановить его силой или если детективам удастся убедить его, что они действительно те, за кого себя выдают. Учитывая его серьёзную паранойю, потребуется 2 пункта **полицейского жаргона**, чтобы Чип поверил, что они полицейские, которые расследуют убийство Сидни Дорриса. Если он так и не поверит, то будет отвечать лишь на те вопросы, которые не связаны с его теориями заговора.

К концу четвёртого десятка жёсткая шётка его волос полностью поседе-

ла. Веснушки и пронзительно-голубые глаза говорят о том, что раньше он был рыжим. Одевается Чип небрежно, сочетая клетчатую рубашку с коротким рукавом и не подходящие по цвету коричневые вельветовые брюки. От него пахнет ядрёной мятной жвачкой.

Детективам придётся применить способности, чтобы побудить его выдать информацию. **Ведение вопроса** годится, если его схватили при побеге и взяли под стражу. **Ведение переговоров** тоже подойдёт; обвинение в сопротивлении при аресте можно и не выдвигать, если он согласится сотрудничать. **Притворство** поможет убедить его, что персонажи — такие же единомышленники-конспирологи. **Лесть** вкупе с выраженной готовностью верить его словам также сделает своё дело.

Чип держит веб-сайт под названием «Форум конспирологов». Два года назад на него вышел человек, который позже представился как светило анаморфологии Сидни Доррис. Доррис прокомментировал написанный им текст про связь между проектом «Куб» — сверхсекретной операцией ЦРУ — и началом феномена спонтанной мутации.

Чип с самых основ познакомил Дорриса с сумрачным миром теорий заговора. Доррис использовал свои ресурсы и официальные каналы, чтобы получать информацию, недоступную Чипу. Чип связал все кусочки вместе во впечатляющее полотно с описанием источника ФСМ. Ава Синглтон проверяла используемые им факты — сначала его это раздражало, но потом он понял, что её критика заставила его лучше проработать теорию.

Проект «Куб» вкратце представляет из себя попытку ЦРУ разработать селективное биологическое оружие, которое убивает лишь людей с определённой последовательностью в ДНК. Теоретически его можно было настроить как на членов одной семьи, так и на всех членов некой этнической

группы в мире. Однако предварительная версия патогена уткнулась из лаборатории 10 лет назад и привела к совершенно другому эффекту — старту ФСМ.

Несколько недель назад он понял, что Доррис собирается присвоить себе все лавры за его работу. Он собирался представить теорию Чипа о ФСМ миру, но не упомянул о нём ни в одном интервью, которые раздавал, чтобы подогреть интерес к своему открытию.

Да, может, он немного вышел из себя и позвонил им с Авой по телефону раз-другой. Но это были ещё мелочи по сравнению с тем, что он мог бы сказать! Доррис хотел украсть всю его жизнь!

(ключевая) Доррис даже хорошей отмазки не придумал. В конце концов он извинился и сказал, что у него голова занята другим, потому что он скоро впервые станет отцом. Но и после этого он не обещал упомянуть Чипа в своей речи. Он сказал, что это «внесёт путаницу» и «повредит нашей убедительности». Он заслужил то, что с ним случилось!

Но Чип его не убивал. Это было ЦРУ, которое решило заткнуть его навсегда. Да!

Чип всё время напоминал ему остерегаться убийц, но Сидни не обращал внимания.

(ключевая) Он говорил, что пули его не берут.

Чип живо интересуется судьбой записей Дорриса и просит детективов помочь их вернуть. «Это же украденное имущество, верно? Этим же полиция занимается. Находит краденые вещи и возвращает их законным владельцам».

Чип утверждает, что в момент смерти Дорриса находился за много километров от отеля, ехал с заказа на заказ. Если детективы свяжутся с компанией, в которой он работает, то узнают, что между заказами был трёхчасовой перерыв, причём второй заказ Чип сам перенёс на попозже. Так что у него было больше чем достаточно времени, чтобы съездить в отель, убить Дорриса и вернуться за ра-

боту. На машине Чипа до сих пор висит парковочный талон со стоянки у отеля.

ЧИП СИЛЬВЕР

Атлетика 4, бегство (см. врезку) 8, вожделение 2, воровство 4, драка 2, здоровье 5, самообладание 2, стрельба 8.

Мутантные способности: паутина 12. Бегство (способность из книги «Ктулху»)

Бегство заменяет атлетику при попытке ускользнуть от погони. Тем не менее, при помощи этого навыка нельзя кого-то преследовать.

ДОКТОР ААРОН Н. РОЗЕНБЛЮМ

Об Аароне, в отличие от остальных свидетелей, можно узнать с помощью **исследовательской работы** (см. ниже), а не от других подозреваемых.

Это пожилой человек с тонкой и полупрозрачной кожей, постоянно влажными блестящими глазами. Розенблюм нарядно одет в хорошо сохранившуюся одежду, которая, похоже, родом из 50-х годов. Хотя тело его подводит, мозг всё ещё в полной боевой готовности.

Неважно, насколько агрессивно детективы с ним разговаривают, он остаётся непреклонно вежливым и дружелюбным. **Судебная психология** подсказывает, что смерть Дорриса глубоко потрясла его, хоть он и слишком хорошо владеет собой, чтобы показывать своё горе незнакомцам.

Если спросить, почему Доррис так часто упоминает его в посвящениях к своим книгам, он объясняет: «Я знал его с тех пор, как Сидни было 6 лет. Во времена его детства мы были соседями. Он считает, что это я ввёл его в мир науки. Долгие годы мы общались по телефону хотя бы раз в неделю».

Розенблюм прекрасно знает о проступках и грешках Дорриса, но не хочет их обсуждать. Если он и делает это, то извиняющимся тоном, как говорят о любимом внуке: «Как у многих выдающихся людей, у него были проблемы в личной жизни».

Он даёт следующую информацию в ответ на подходящие вопросы:

Розенблюм не верит, что кто-то из окружения Дорриса или коллег-анаморфологов мог его убить. Наверное, это была неудачная попытка ограбления — вероятно, кто-то решил, что «бесценное открытие» Дорриса можно будет превратить в деньги.

Если бы Аарон не был уверен в обратном, то решил бы, что это самоубийство, замаскированное под убийство. У него было ужасное чувство, что теория Сидни о ФСМ обернётся душераздирающим позором — и что Сидни сам об этом подозревал.

Однако о сути этой теории он представления не имеет.

(ключевая) Последний месяц или больше главной темой их разговоров с Доррисом было его растущее чувство вины и подавленности. Он не говорил, что именно сделал, но сказал, что это одновременно его спасение и проклятие и что он понятия не имеет, как их примирить. Розенблюм пытался выяснить, что он имеет в виду, но Доррис говорил только полными страдания общими словами. Он пытался убедить Дорриса обратиться за профессиональной помощью, но тот ответил, что должен разобраться с этим сам.

Розенблюм считает Глорию невероятно терпеливой и выдержанной женщиной.

Доррис дурно обошёлся также и с Кристал Флорес, но она слишком хороший человек, чтобы кому-то повредить.

Карьера Дорриса пошла под откос, на его взгляд, из-за разрыва с Люциусом Квэйдом. Если между ними и осталась неразрешённое напряжение, то оно было со стороны Дорриса в адрес Квэйда, а не наоборот.

Розенблюм подозревал, что Доррис был мутантом, но не знал наверняка.

СБОР ИНФОРМАЦИИ

КНИГИ ДОРРИСА

Исследовательская работа позволяет разыскать все научные статьи и книги за авторством Дорриса, в том числе и больше не переиздающиеся ранние.

Наскоро прочитав книги и обладая знанием **анаморфологии**, можно понять, что ранние книги обладают острой и технической точностью, и эти качества пропадают с годами. После ухода из института Квэйда он опубликовал лишь несколько статей, ни одна из которых, скорее всего, не попала бы в рецензируемый журнал. Большинство его работ после того времени — научно-популярные книги.

(ключевая) Если просмотреть его книги и применить **исследовательскую работу**, становится ясно, что все кроме одной посвящены некоему АНР. В одном посвящении он назван «самым преданным из друзей». В другом говорится: «Посвящается АНР, который всегда готов выслушать». Книга без посвящения АНР — это «Главная спираль», сборник интервью с разными аноморфологами — что характерно, Люциуса Квэйда среди них нет. На самом деле, единственный принадлежащий к институту Квэйда там — это Аарон Н. Розенблюм, чья малопонятная и полная технических подробностей работа посвящена различиям между ментальными мутантными способностями, которые исследовались с точки зрения биохимии мозга. **Аноморфология** выделяет его как наиболее таинственную фигуру среди всех учёных, упомянутых в книге.

МЕДИЦИНСКОЕ ОСВИДЕТЕЛЬСТВОВАНИЕ

Следующую информацию могут получить персонажи, лично проводящие освидетельствование тела с помощью **судмедэкспертизы** и **баллистики**. В другом варианте герои могут оставить эту работу Мэдсу Дженсену и Леонарду Нортрапу. В последнем случае будет отложенный результат: Нортрап звонит во время подходящей паузы в расследовании, чтобы пригласить детективов на компьютерную демонстрацию.

Судя по форме раневых отверстий, Доррис не мог застрелить себя сам.



Пули были выпущены с расстояния около 1,2 м слегка сверху вниз. Так как отверстия находятся в груди и животе, убийца был примерно одного роста с Доррисом или чуть выше — где-то 178–180 см.

Из всех подозреваемых только Кристал Флорес и Брайан Шмидерер ниже этого уровня. Гален Бёрч слишком высок, чтобы оказаться стрелявшим.

ПРОЕКТ «КУБ»

Исследовательская работа позволяет установить, что проект «Куб» часто встречается в рассуждениях конспирологов. Это зона 51 нового поколения. Всевозможные безумные теории связывают его со всем на свете — от расчленения скота до нового стелс-бомбардировщика, невидимого невооружённым взглядом. На одном сайте висит список из нескольких смертей от несчастного случая и явно случайных убийств, которые объявлены следствием того, что жертвы узна-

ли секрет проекта «Куб». (Однако этот сайт считает проект попыткой массового контроля психики с помощью электронных устройств, установленных на погодных аэростатах). Трата 2 пунктов **исследовательской работы** позволяет установить, что список состоит из неверно поданных и понятых происшествий.

Бюрократия даёт возможность владеющему ею детективу — и только ему — получить одну краткую встречу без протокола с агентом ЦРУ по имени Толер «Толли» Болдуин, при условии, что его не станут звать в свидетели и ничего из сказанного им нельзя будет использовать как улику в суде. Толер — невыразительный человек в костюме от «Брук Бразерс», говорит осторожным ровным тоном. Он рассказывает, что проект «Куб» на самом деле представлял из себя нечто гораздо более невинное, чем предполагают конспирологи. Это была попытка создать неотличимые от настоящих поддельные доллары, которые можно было бы незаметно использовать в различных операциях. Проект закрыли шесть лет назад после обоснованных возражений от казначейства. Когда возникла угроза утечки информации о проекте, группе стажёров-разведчиков поручили прикрыть её в качестве выпускной работы по дезинформации. Они так и сделали, превратив проект «Куб» в универсальную теорию заговора. Болдуин кажется скрытным, и единственный момент, который заставляет **проницательность** героев включиться, — когда он заверяет: «Конечно, сейчас мы и не подумали бы сделать что-то подобное».

ОТЕЛЬ АВЫ

Сидни был слишком скрытным, чтобы демонстрировать непрофессиональный интерес к ассистентке в отеле, кишасщем коллегами-учёными. Он отправил её в более дешёвую гостиницу. Доррис завершил день перед собственным убийством тем, что провёл там с нею ночь.

К сожалению для Сидни, у него давно уже не было никакого членства в совете попечителей, которое позволило бы скрыть финансовые следы интрижки от жены. Она знает, что он предпочитает именно этот отель, когда платит за поездку в город из собственного кармана. Она приехала в город рано утром и зарегистрировалась там сама в надежде застукать его.

Служащая за стойкой — бойкая молодая женщина по имени Полетт Конлон, которая производит впечатление бывшей чирлидерши. Если спросить её о Сидни и Аве, она рассказывает, что между ними произошла неприятная эмоциональная сцена в холле около 18:30. Казалось, что он почему-то совершенно вышел из себя, а она тщетно пыталась его успокоить.

Полетт не поняла, о чём был разговор. Другая женщина остановилась на входе и не заходила, пока они не закончили, затем подошла к стойке, чтобы зарегистрироваться. Она сказала: «Да разве не видно? Она же беременна».

Это была Глория, которая постаралась, чтобы ни Сидни, ни Ава её не заметили. Она зарегистрировалась под фальшивым именем — Дина Тинан — но Полетт может опознать её по фото.

(В этой сцене содержится ключевая улика. Детективы могли подозревать, что Глория знала о беременности Авы, но только проделав путь до гостиницы, они получают уверенность в этом — и понимают, что Глория была в городе в момент убийства. Если персонажи не сыграли эту сцену, придумайте другой способ сообщить им, что Глория была в курсе насчёт беременности, ближе к концу дела).

ДИАГРАММА КВЭЙДА

Важную часть мозаики содержит диаграмма Квэйда. Узнав, что Доррис владел **углиниением конечностей** (после разговора с Бёрчем), детективы могут проверить, какие силы находятся с ним по соседству. Среди них есть и **распыленные кинетики**.

БОЕВЫЕ СЦЕНЫ

ТУПОВАТЫЕ НАРУШИТЕЛИ

Так как убийца в этом сценарии не мутант, у героев нет особых возможностей блеснуть своими суперсилами в бою. Если игроки не жалуются, оставьте всё как есть.

В случае необходимости можно добавить дополнительную сцену боя из этого раздела.

Отель осаждает кучка городских сумасшедших и самозванных мутантов-секретных агентов в надежде умыкнуть открытие Дорриса и продать тому, кто больше заплатит. Среди них:

БОББИ «НИЧСТЕР» НИЦШЕ

Атлетика 8, бегство 4, вождение 8, воровство 8, драка 8, здоровье 6, проникновение 4, самообладание 6, слежка 4, стрельба 4.

Мутантные способности: нескоряемый 6, поток огня 12.

Оружие: лёгкий пистолет 0.

ВИК «ОЖОГ» БИРН

Атлетика 9, бегство 3, вождение 7, воровство 9, драка 7, здоровье 7, проникновение 3, самообладание 5, слежка 5, стрельба 5.

Мутантные способности: распыление высоких энергий 2, телепатия 8, технопатия 6.

Оружие: тяжёлый огнестрел +1.

Дефект: синдром дефицита внимания (1 стадия).

ЭЛИС РАМОС

Атлетика 10, бегство 7, вождение 3, драка 8, здоровье 8, проникновение 5, самообладание 7, стрельба 3.

Мутантные способности: естественное оружие 12, идти по следу 4, природное чутьё 1, обонятельный центр 1, управление зверями 4.

Оружие: естественное оружие +2, лёгкий пистолет 0.

Бобби — фактический лидер этой шайки. Это говорливый мечтатель,

который надеется на деньги от продажи записей Дорриса создать свою рок-группу. Как только он научится на чём-нибудь играть и напишет пару песен, карьера рок-звезды у него в кармане.

Вик — типичный идиот подвида «укуренный». Из-за СДВ его трудно допрашивать, потому что он тут же теряет нить любого разговора. Он хочет нравиться Бобби и чтобы Бобби им восхищался.

Элис — будущая экс-девушка Бобби. Она собирается дожидаться, пока деньги будут у них в руках. Бобби и Вик непременно закатят бурную вечеринку. Пока они будут отсыпаться, Элис возьмёт деньги и уйдёт. Элис — крепкая девица, которая явно много сил вложила в прокачку верхней части тела.

То, что они надеются задорого продать научную презентацию, пусть даже прорывную, ясно говорит об их невеликом уме. Когда они узнают, что записи Дорриса пропали с места преступления, то убеждают себя, что это детективы присвоили их. Дождавшись подходящей возможности, они взламывают и разоряют служебный фургон команды. Они пытаются всё сделать, пока детективов нет рядом, но вы назначьте их налёт на такое время, чтобы герои застали их в самом разгаре разрушений.

После поимки и доставки на допрос любой из них раскалывается без труда. Каждый готов сдать подельников. Эта сцена разыгрывается как типичная комедия на допросе с участием туповатых старательно оправдывающихся преступников.

ДРАМА

Будучи вводным сценарием, «Крутая спираль» не уделяет времени личным сюжетным линиям героев. Если по какой-то причине вы проводите его в середине кампании, можно повысить ставки, добавив уже существующие отношения между одним из детекти-

вов и важнейшим персонажем второго плана, вроде Галена Бёрча или Люциуса Квэйда.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Собрав всю доступную информацию, детективы получают возможность восстановить цепочку событий, приведшую к убийству, но не имеют физических доказательств. Им придётся встретиться с виновной и использовать то, что они узнали, чтобы получить от неё признание.

Вот улики, которые необходимо продемонстрировать Глории для того, чтобы она сдалась под грузом вины и выдала финальную обусловленную улику¹, закрывающую дело:

Глория знала, что Ава беременна.

Это стало последней каплей. Она мирилась с изменами Сидни, но в этот раз он не только нарушил их правила. Он собирался дать Аве то, чего никогда не давал Глории — ребёнка.

Сидни мог отражать пули.

На самом деле, он и отразил одну в тот день. Первый выстрел Глории застал его врасплох, и он рефлекторно заблокировал пулю. Но когда понял, что происходит, то отключил свою способность. Будучи в отчаянии и мучим противоположными порывами — искать прощения Глории или стать отцом этому ребёнку — он позволил Глории себя убить. На этом месте Глория не выдерживает и признаётся в своём преступлении.

После её признания детективы раскрывают дело, и на этом их активная роль в расследовании завершается. Позже они узнают, что Глория пошла на сделку со следствием и получила относительно мягкий приговор за преднамеренное убийство.

¹ Обусловленные улики описаны в книге «Блюз города мутантов» на стр. 182.

СПИСОК ВТОРОСТЕПЕННЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

- ▶ Люси Беллавер — полицейский фотограф
- ▶ Гален Бёрч — мутант-миллиардер
- ▶ Вик «Ожог» Бирн — самозванный супергерой-торчок
- ▶ Толер «Толли» Болдуин — агент ЦРУ
- ▶ Вернетта Браун — преподаватель анаморфологии в Регентском университете, Вирджиния
- ▶ Изабель Гамерос — уборщица в отеле
- ▶ Милтон Гейнс — писатель-фрилансер
- ▶ доктор Мала Говарикер — глава факультета анаморфологии университета Дели, Индия
- ▶ Мэдс Дженсен — судмедэксперт
- ▶ Глория Доррис — жена Сидни Дорриса
- ▶ Люциус Квэйд — отец анаморфологии
- ▶ Полетт Конлон — служащая отеля
- ▶ Бобби «Ничстер» Ницше — самозванный супергерой-торчок
- ▶ Конрад Пристли — активист-антимутант
- ▶ Магда Пристли — мать Конрада Пристли
- ▶ Эд «Тот самый Тед» Райли — криминалист
- ▶ Элис Рамос — самозванный супергерой-торчок
- ▶ доктор Аарон Н. Розенблюм — друг детства Сидни Дорриса
- ▶ Клорис Сильвер — мать Чипа Сильвера
- ▶ Чип Сильвер — параноик со справкой
- ▶ Ава Сингатон — любовница Дорриса
- ▶ Дина Тинан — псевдоним Глории Доррис
- ▶ Гарри Филдс — управляющий отеля
- ▶ Кристал Флорес — бывшая ассистентка Дорриса, ныне адъюнкт-профессор в Техасском университете A&M
- ▶ Брайан Шмидерер — городской советник



ИСЧЕЗАТЕЛИ

Начав расследовать ограбление ювелирного магазина, команда нападает на след усиленной мутантами мафиозной группировки.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Картонные долги вынуждают управляющего ювелирным магазином «Бродвея» Боба Бордера сотрудничать с мафиозным боссом по имени Джейсон «Агрегат» Ветрони.

ПРЕСТУПЛЕНИЕ

Бордер звонит в ПУР во время ограбления. Подонки-мутанты разоряют его сейфы!

РАССЛЕДОВАНИЕ

После вступления под названием **«Тревожный звонок»** у команды есть возможность арестовать грабителей в сцене **«Четыре подонка и принцесса»**. Ко всеобщему удивлению, большая часть содержимого хранилища не находится даже после обыска грабителей. Неужели золото и камни растворились в воздухе по вине какой-то таинственной мутантной силы, как утверждает Бордер? Тем временем туповатые налётчики признаются, что ими руководил **«Преступный интеллект»**, которого они знали лишь как бестелесный голос на другом конце телефонной линии.

ПОДВОХ

Если детективы прислушаются к своим подозрениям насчёт **Бродвей Боба**,

то могут догадаться, что исчезновение драгоценностей имело более приземлённую природу.

ПРЕСТУПНИК

Букмекер Боба осторожно признаёт, что продал его долг мафии.

Получив от Бордера очередной звонок с просьбами о помощи, герои могут испытать соблазн оставить его выкручиваться самому — пусть даже он утверждает, что сидит за рулём **«Машины смерти»**. Динамит из машины наводит их на **«Банду грабителей»**. Так они входят в контакт с агентами ФБР, которые работают над **«Долгим гелом»** против криминальной семьи Ветрони. На примере этой многообещающей новой группировки видно, как появление мутантов изменило старую мафию. Сможет ли ПУР принять вызов и отловить преступников, которые так долго уходили из рук федералов?

СЦЕНЫ

ТРЕВОЖНЫЙ ЗВОНОК

Тип сцены: вводная

В ПУР выдалась тихая неделя. Вот уже восемь дней не поступало ни одного звонка, касающегося новых дел.

Для начала попросите каждого игрока рассказать, чем занимаются их персонажи, когда сидят на работе, не имея срочных заданий. По возможности вставляйте мелкие забавные трудности, с которыми те сталкиваются, пытаясь создать видимость бурной работы.



рает ящики и высыпает их содержимое в спортивные сумки. Алекс снаружи рядом с бронедверью держит руки с когтями на горле стоящего на коленях Бродвей Боба. Рядом на полу куски его разбитого мобильного.

Как часто делают в ломбардах и ювелирных магазинах, посетители после звонка проходят через дверь в тесную прихожую и стоят там под оценивающим взглядом видеокамеры. Вся эта конструкция была вырвана из передней части магазина. Теперь это перекрученная скульптура из гнутого алюминия и битого стекла. (Кристина сделала это благодаря способности **сила**).

Грабители — достаточно опытные, но не матёрые преступники. Если им представится возможность взять заложников, они так и сделают и попытаются обменять их жизни на свою свободу. Если нет, будут прорываться наружу, стреляя из пушек. Их цель — сбежать, а не убивать полицейских, но если без этого не обойтись, то они достаточ-

но напуганы, чтоб попытаться. Как только двое из четырёх схвачены или обездвижены, остальные бросают оружие и сдаются. Исключение — перекачанная Кристина: однажды придя в ярость, она уже не останавливается. Пронаблюдав в течение раунда, как она дерётся с криками, побагровев лицом, детектив с **судебной психологией** делает вывод, что это самый агрессивный член банды, но не лидер. (Лидер — Алекс). Другими словами, хорошо бы её вывести из строя пораньше.

Также во время второго раунда:

- ▶ Персонаж с **уличным чутьём**, которому удобнее всего взглянуть в окно, второй раз замечает фургон Сары Сото и понимает, что тот ждёт грабителей.
- ▶ **Сугмегэкспертиза** подсказывает, что Гейб, Алекс и Гораций — наркоманы. Сара вблизи тоже демонстрирует характерную коросту, бледную кожу и признаки преждевременного старения, типичные для тяжёлых кокаиновых зависимых.

Сара и Гейб — нормалы, остальные грабители — мутанты.

ГЕЙБ ЛУЗИ

Внешность и приметы: рост 180 см, вес 59 кг, европеоид, коротко стриженные тёмные волосы, поцарапанные очки с золотистой оправой и скотчем на переносице.

Атлетика 2, бегство 8, драка 2, здоровье 2, стрельба 6.

Оружие: пистолет калибра. 220.

ГОРАЦИЙ МОНЕТТ

Внешность и приметы: рост 173 см, вес 64 кг, европеоид, дреды, борода и множество татуировок, в том числе крупная геральдическая лилия на шее.

Атлетика 2, бегство 8, драка 2, здоровье 2, стрельба 6.

Мутантные способности: контроль эмоций 7 (рейтинг 19).

Оружие: пистолет калибра. 220.

КРИСТИНА МАКГОНАГАЛЛ

Внешность и приметы: рост 180 см, вес 82 кг, европеоид, массивная мускулатура, очень коротко стриженные светлые волосы, обильные прыщи, зубный имплантаты, напоминающие мутантные клыки.

Атлетика 12, драка 8, здоровье 12, стрельба 4.

Мутантные способности: жабры 4, невосприимчивость к ядам (на вдохе) 4, регенерация 8, сила 15 (рейтинг 25).

Оружие: без оружия +4 или +1 за каждый пункт **силы** в запасе (выбрать меньшее), пистолет калибра. 45 +1.

АЛЕКС СОТО

Внешность и приметы: рост 168 см, вес 54 кг, латиноамериканец, бритая голова, голубые глаза.

Атлетика 6, бегство 8, драка 6, здоровье 8, стрельба 4.

Мутантные способности: естественное оружие 6, распыление высоких энергий 8, распыление кинетики 8, удлинение конечностей 4.

Оружие: когти +2, пистолет калибра. 45 +1.

САРА СОТО

Внешность и приметы: рост 163 см, вес 61 кг, европеоид, тёмные волосы, карие глаза, толстый шрам на левой мочке уха (след от укуса).

Атлетика 2, вождение 8, драка 2, здоровье 2, стрельба 6.

Оружие: пистолет калибра. 220.

ПРЕСТУПНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

Тип сцены: ложный след

Арестованные и разведённые по разным комнатам участники ограбления магазина начинают топить друг друга после чисто символических усилий со стороны детективов.

Гейб, дёрганный, обильно потеющий наркоман, обещает выдать всё, что ему известно, в обмен на более мягкий приговор и возможность выйти на улицу, чтобы добыть последнюю дозу (**ведение переговоров**).

ДРОЖАЩИЕ СВИДЕТЕЛИ

Сотрудники и посетитель магазина не в состоянии помочь детективам. Для всех из них ограбление стало серьёзным шоком. Пусть после разговора с ними детективы почувствуют, как разрушительно такие вещи иногда действуют на людей.

Ларри Эванс едва может собраться с силами, чтобы ответить на вопросы. Он вслух спрашивает себя, стоит ли жить в мире, где жулики могут просто вырвать дверь магазина, если им пришло в голову пограбить. Выявление влияния показывает, что он попал под удар ментальной способности. После траты 1 пункта судебной психологии Ларри соглашается обратиться к психологу по поводу наведённой депрессии и вспоминает, что Гораций как-то странно посмотрел ему прямо в глаза перед тем, как он перестал воспринимать реальность.

Почтенная продавщица Джо-джиана Кёниг говорит, что слышала, как лысый (Алекс) и перекачанная деваха (Кристина) спорили яростным шёпотом, кто из них будет руководить. Лысый сказал, что «голосу» не понравится, если она запретит операцию.

Всё, что может сказать хрупкая юная продавщица Эми Ор, — что мать убьёт её, когда узнает, что магазин ограбили. Мать всегда говорила, что работать в ювелирном опасно, потому что его наверняка ограбят. Эми умоляет детективов не вызывать её в суд. Единственное, что она помнит, — что была напугана до смерти.

Гораций с лёгкостью поверит (и не без оснований), что остальные сдадут его, если только он не сдаст их первым (**ведение допроса**).

Кристина выдаёт сама себя, если привести её в ярость (**ведение допроса**).

Сара, стараясь любой ценой защитить мужа, соглашается говорить, если пообещать более мягкое отношение не к ней, а к Алексу (**ведение переговоров**).

Алекс для начала пытается выставить лидером кого угодно, кроме себя (включая жену), но сдаётся, когда понимает, что детективы ему не верят (**проницательность**).

Никто, кроме Алекса, не знает ничего о цели ограбления. Он, Гейб и Гораций два года занимались взломом и проникновением без всякого насилия. Кристина не так давно вломила в заброшенный дом, служивший им убежищем, и заявила, что отныне они работают вместе. Остальные справедливо подозревают, что она ответственна за серию уличных ограблений в окрестностях.

Что касается ограбления, остальным известно лишь то, что Алекс задумал его около месяца назад и бог знает откуда добыл пушки специально для этого случая. Все кроме Сары решают, что идея посетила его после просмотра необыкновенно бесящей рекламы «Золотого Бродвея». (Благодаря Горацию у них на «базе» есть ворованное электричество и небольшой телевизор).

Сара знает, что Алекс получил от своего дилера по кличке Травка мобильный телефон как раз перед тем, как объявил о плане ограбления, и с тех пор постоянно отходил в сторону, чтобы по нему поговорить.

Если удаётся разговаривать Алекса, он рассказывает, что с ним вышел на связь «преступный интеллект». Он пообещал головокружительную карьеру Алексу и его команде, если они станут на него работать. Они будут летать по всему миру, выполняя опасные миссии, останавливаться в лучших отелях, есть первоклассную пищу и кушать как будто завтра никогда не наступит. Похищение драгоценностей должно было стать испытанием, чтобы они показали, на что способны. Тайный лидер указал им цель и время нападения. Для выполнения миссии нужно было открыть и опустошить хранилище, не нанеся серьёзных травм людям внутри. В случае провала их обещали

выследить и уничтожить. «Он именно так и сказал. Выследить и уничтожить». Всё награбленное было разрешено оставить себе; тайному лидеру было важно увидеть, на что они способны, а не поучаствовать в дележе. Он добыл им пушки; среди ночи кто-то незаметно их оставил на пороге убежища. Преступный интеллект никогда не называл себя, даже по прозвищу или кодовому имени. Его голос был искажён с помощью электроники, как в кино.

(Часть насчёт «выследить и уничтожить» — пустая угроза. «Тайному лидеру» Ветрони нет никакого дела до Алекса и его команды после того, как их арестовывают. Если игроки попытаются защитить грабителей или использовать их как наживку для преступного мозга, это может стать забавным, но бесплодным ответвлением сюжета).

С помощью **уличного чутья** обыскав грязный район, в котором находится база грабителей, можно найти несколько бывших клиентов Травки, но не его самого. Один из дилеров, Шон «Грамм» Брайдвелл, 21 год, сообщает, что Травка оставил ему свою территорию, а сам уехал в Вегас ловить «крупный шанс для бизнеса». (Звучит так, как будто Ветрони убрали Травку, но они на самом деле выслали его из города. Другое дело, что на месте он нашёл свой «шанс для бизнеса» вовсе не таким привлекательным, как ожидалось).

БРОДВЕЙ БОБ

Тип сцены: ключевая

Заслышав фальшивые ноты в истории о «преступном интеллекте», персонажи игроков могут сами начать подозревать Бродвей Боба. Если же нет, в ближайший рабочий день они получают звонок от Рэя Эша, страхового агента из «Пасифик партнерс иншуранс». Боб Бордер написал заявление о компенсации за украденный товар на сумму полмиллиона долларов, и ему требуется подтверждение потерь от ведущего детектива.

В том маловероятном случае, когда один или несколько грабителей сумели скрыться от полиции, может показаться, что они забрали камни и драгоценности с собой. Однако скорее всего детективы удивятся претензии Бордера. Всё содержимое сумок с добычей было изъято как вещественные доказательства. Откуда взялись дополнительные потери?

На допросе Бордер говорит, что после проверки хранилища недосчитался товара на сумму около 495000\$ (по закупочной цене). Он заявляет, что драгоценности переместили с помощью неизвестной мутантной силы грабители или какой-то их сообщник. **Анаморфология** подтверждает то, что игроки, скорее всего, и сами знают: не зарегистрировано мутантной силы, которая бы так работала. Боб отмахивается от подобных заявлений; он не знаток анаморфологии. Он знает лишь то, что во время ограбления у него пропало золота и камней на полмиллиона баксов — и хочет, чтобы детективы что-то с этим сделали. А пока он ждёт, что они подпишут его страховое требование. Детектив, который захочет оценить честность Боба с помощью **про-ницательности**, понимает, что тот умелый и опытный лжец. Он вполне может и сейчас пользоваться этим навыком, как знает.

Боб выдаёт список пропавших товаров. **Augum** показывает, что все указанные вещи — обычные и не уникальные: золотые монеты и слитки, самые простые кольца с камнями. То, что было в руках у Сото с поделщиками в момент ареста (на сумму 27000\$), — самые дорогие вещи из хранилища Боба, но их же и труднее всего было бы продать.

(ключевая а) **Юриспруденция** позволяет детективам понять, что подозрений по поводу Боба недостаточно, чтобы получить ордер на проверку его финансов. Но он, видимо, не знает сам, что его деловые отношения с «Пасифик партнерс» содержат точный отпечаток его финансовых операций и позволяют получать всю ин-

формацию о его личных счетах, а также передавать все подозрительные данные в руки служителей порядка.

Если попросить невозмутимого и флегматичного Рэя Эша поискать информацию о финансах Боба, он с готовностью выполняет эту просьбу.

Несколько дней спустя (можно пропустить эти несколько дней, если у команды нет других зацепок для расследования) Эш заходит в офис ПУР, чтобы поделиться результатами своих поисков. **Augum** подтверждает то, что ему удалось узнать: многократные снятия с личного и рабочего счетов без объяснений за последние несколько лет. Суммы стабильно растут со временем, последние доходят до 50000\$.

Детективы могут заподозрить, что это игорные долги; Рэй Эш в этом уверен. **Эрудиция** подсказывает, что даты совпадают с крупными спортивными событиями, в том числе Мартовским безумием (Мужской чемпионат по баскетболу среди команд 1 дивизиона NCAA) и Суперкубком.

Если начать расспрашивать об этом, Боб неубедительно заявляет, что снимал деньги на внезапные медицинские расходы для друга. У него нет чеков, и он отказывается назвать имя этого друга. Если надавить сильнее или угрожать иском за мошенничество со страховкой, Боб требует адвоката. (Его адвокат — Вивьен Коулмен, женщина с каменным лицом, в деловом костюме слегка устаревшего фасона).

(ключевая б) **Юриспруденция** даёт понять, что подозрительная активность на счетах Боба, а также странное страховое требование — достаточные основания для ордера на проверку истории его телефонных разговоров.

(ключевая в) Почти одновременно со снятием денег с мобильного Боба было сделано множество звонков на некий номер. Он принадлежит Джону «Геку» Рейду; **уличное чутьё** сообщает: это букмекер с солидным стажем.

Исследовательская работа позволяет найти криминальное досье Рейда.

Для человека его профессии оно удивительно чистое. К досье подшито множество записок с описанием одолжений, которые он делал полиции в течение многих лет. Никогда не будучи полноценным информатором, он тем не менее частенько сообщал копам очень важную информацию аж с 1968 года. Нет сомнений, что именно поэтому у него так мало приводов. **Полицейский жаргон** позволяет понять, что детективам следует дважды подумать, прежде чем поставить под угрозу такого полезного для полиции человека.

БУКМЕКЕР БОБА

Тип сцены: ключевая

Получив звонок из полиции, Рейд покорно соглашается встретиться с командой — но не на людях и никак не в полицейском участке. На встречу в устроившем всех безопасном месте он приходит со своим характерным виноватым выражением лица. По ходу разговора глотает таблетки антацида. Он легко соглашается, что принимал от Боба всё более и более крупные ставки на спортивные мероприятия в течение последних шести или семи лет.

(ключевая) Если предложить ему очередную верительную грамоту от полиции (**ведение переговоров**), он готов сообщить «достаточно, чтоб вам было, за что зацепиться, но недостаточно, чтоб меня за это шлёпнули». Если детективы согласны, он сообщает, что продал долг Бордера третьей стороне, которая должна остаться неназванной.

Уличное чутьё (или простая логика) позволяет понять, что Рейд работает с благословения (а точнее, платит за крышу) некой мафиозной шишки. Рейд бледнеет, услышав вопрос, кому же идут его деньги. «Вы забыли, что меня не должны шлёпнуть?»

(Если до Ветрони дойдёт слух, что Рейд сказал детективам хотя бы это, букмекера найдут застреленным. Пушка, которую нельзя отследить, будет единственной уликой на вычищенном до блеска месте преступления).

МАШИНА СМЕРТИ

Тип сцены: ключевая

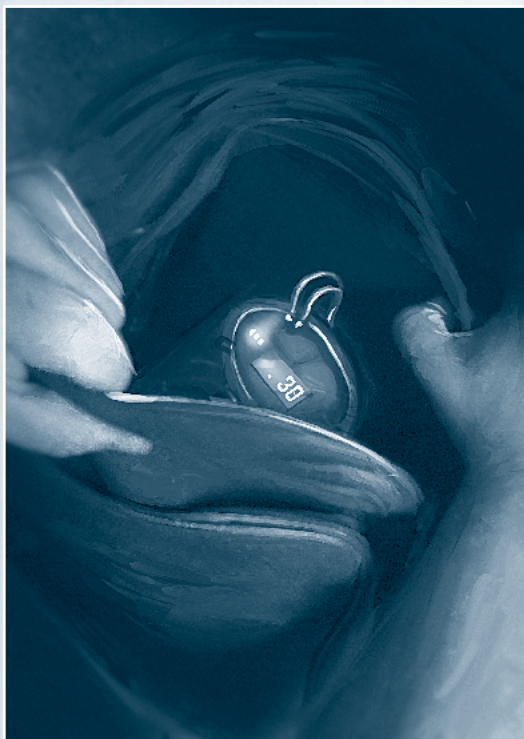
Что касается «шлёпанья», то мафиозные напарники Боба как раз решили, что он не выдержит давления и признается в афере со страховкой. Они хотят избавиться от него с помощью эффектно взорвавшейся машины.

Звонок от Бордера, поступивший на мобильник ведущего детектива через диспетчерскую, вызывает команду на сцену. Если Боба не прервать и не успокоить, после чего аккуратно выпросить шаг за шагом, что же произошло, он будет только истерически умолять немедленно прийти ему на помощь.

Вот, что можно узнать после того, как он успокоится:

- ▶ Он на шоссе в своём роллс-ройсе в трёх минутах пути от местонахождения команды.
- ▶ У него возле водительского сиденья коробка с сигарами. Минуту назад он потянулся за сигарой и понял, что с коробкой что-то делали.
- ▶ Вместо сигар внутри блок электронных компонентов и цифровой таймер. Таймер запустился, когда он открыл коробку.
- ▶ Теперь Боб видит, что из коробки к заднему сиденью протянуты тоненькие провода. Под сиденьем можно заметить что-то похожее на упаковку динамита.
- ▶ Среди механизмов в коробке есть какой-то пузырёк с ртутью. (**Сапёрное гело** говорит, что это устройство, которое не даёт обезвредить бомбу. Если кто-то туда полезет, она немедленно взорвётся. Теперь, когда отсчёт пошёл, оно вполне может сработать, если Боб затормозит или резко повернёт машину).

В момент звонка на таймере остаётся 5:38. Естественно, время будет истекать и по ходу разговора, так что лучше бы героям сообразить выйти Бобу на встречу сразу же, как только они поймут, что происходит, и продолжить разговаривать по пути.



Выживет ли Боб, зависит от смекалки детективов и суперсил, которые они сумеют применить. Назначьте сложность 4 проверкам относительно разумных и оправданных действий по спасению. Вот неполный список возможных вариантов:

- ▶ Позволить бомбе взорваться, затем погасить удар **подавлением взрыва**.
- ▶ Поравняться с Бобом на другой машине и разрушить бомбу с помощью **гезинтеграции** или **трансмутации**.
- ▶ Поравняться с Бобом на другой машине и заморозить бомбу **охлаждением**.
- ▶ Установить вокруг Боба **силовое поле** и защитить его от взрыва.
- ▶ Телепортироваться в машину и обезвредить бомбу, используя **механику** (сложность 4, персонаж должен владеть **сапёрным делом**).
- ▶ Использовать **технокинез**, чтобы обезвредить бомбу дистанционно.

Запас **здоровья** у Боба равен 4. Бомба относится к ВУ 3-го класса (см. стр. 115 «Блюза города мутантов»), но ведёт себя иначе в замкнутом пространстве автомобиля. Каждый находящийся в машине в момент взрыва получает урон, равный суммарному результату трёх бросков кубика +6. Радиус разлёта осколков всего 4м.

Снаружи машины бомба работает, как обычное устройство 3-го класса.

Вполне возможно, что Боб сумеет пережить взрыв, находясь в машине, или даже вернётся из мёртвых под действием **исцеления**.

Если бомба взорвалась, искорёженная машина и часть трассы превращаются в сцену преступления; иначе следующая сцена разыгрывается в припаркованном автомобиле.

Способ получения улики в этой сцене зависит от того, сдетонировала ли бомба, или её удалось исследовать целой.

Для начала **сапёрное дело** подсказывает, что её изготовил большой мастер своего дела и нетипичным образом. Самый простой способ взорвать водителя машины — подсоединить детонатор к зажиганию, чтобы бомба сработала в момент включения мотора. Стандартной тактикой при минировании машин также является размещение взрывчатки снаружи на днище. В обоих случаях злоумышленник выбрал более трудный способ с более высокой вероятностью провала.

Судебная психология позволяет предположить, что такой дизайн был выбран из чувства злобы: Боб должен был заметить бомбу и провести бесконечно длинные последние мгновения, ожидая неминуемого ужасного конца. Тот факт, что её поместили в коробку для сигар, говорит о том, что злоумышленнику знакомы привычки жертвы. Это может быть и удар по его раздутому самолюбию, и замашкам богачей.

(ключевые а и в, если бомба взорвалась) **Химия** позволяет обнаружить в остатках взрывчатки крошечные пластиковые частицы-метки. **Сапёрное**

гело подсказывает, что использование такой идентификации не требуется в родной стране героев. Лишь в нескольких юрисдикциях, включая Швейцарию, производителей к этому обязывают. **Исследовательская работа** позволяет узнать, что полгода назад была похищена партия взрывчатки, изготовленная для продажи в Швейцарию. Детектив, который ведёт это всё ещё нераскрытое дело, — спецагент Лин Моссвуд из Бюро алкоголя, табака и оружия.

(ключевые а-в, если бомба не взорвалась) **Сапёрное гело** даёт понять, что взрывчатка заводского изготовления, но вся маркировка с неё содрана. **Анализ документов** позволяет найти достаточно следов маркировки и серийных номеров, чтобы отследить динамит до производителя — это компания «Регалис», базирующаяся в соседнем штате. С помощью **исследовательской работы** можно узнать, что партия взрывчатки, изготовленной «Регалисом», была похищена шесть месяцев назад, а всё ещё нераскрытое дело о похищении ведёт спецагент Лин Моссвуд из Бюро алкоголя, табака и оружия.

Покушение на его жизнь не делает Боба сговорчивей для полиции — при условии, что он вообще сумел его пережить. Он громко отказывается отвечать на вопросы, как будто ожидая, что бандитские информаторы в полиции услышат его и передадут это Ветрони.

Ветрони, скорее всего, отказывается от попыток убрать Боба на этой стадии. Однако если вам потребуется реакция противника для будущей сюжетной линии про обезвреживание мафии и вы сумеете обосновать, зачем Ветрони заказывает повторное покушение на Боба, смело добавляйте ещё одно нападение убийц.

БАНДА ПОХИТИТЕЛЕЙ

Тип сцены: ключевая

Спецагент Лин (полностью Линкольн) Моссвуд встречается с командой в своём закутке местного отделения АТО. Он

носит под обязательный для агентов ФБР тёмный костюм умеренной стоимости ковбойские сапоги из змеиной кожи. Моссвуд — мясистый мужчина с бочкообразной грудью возрастом под шестьдесят, который способен смотреть сверху вниз даже сидя. Говорит с лёгким юго-западным акцентом. При встрече он испытывает персонажей игроков, расспрашивая их о работе копов-мутантов. Лин не хочет говорить о своём деле, пока герои не докажут (с помощью **полицейского жаргона**), что они настоящие полицейские, а не кучка убогих сторонников позитивного действия. Язвительность его вопросов ставит их на грань мутантотеневистичества.

Даже после того, как детективы покажут, что достойны уважения, Моссвуд отказывается отдавать материалы дела. **Бюрократия** позволяет оценить такое поведение как типичную для федеральных агентов смесь секретности и вредности, с которой местным копам приходится просто мириться.

Моссвуд рассказывает следующее в ответ на подходящие вопросы:

- ▶ Ограбление произошло среди ночи на двухполосном шоссе недалеко от Города мутантов.
- ▶ Грабители в перчатках и лыжных масках не тронули водителя, которым был Дольф Делафтер из Пайн Лэйк, Джорджия, и говорили очень мало.
- ▶ Это был третий раз за долгую работу дальнотойщика, когда Делафтера грабили на дороге. Он описал последних налётчиков, как «самых профессиональных» из всех виденных.
- ▶ В таких делах водитель или кто-то в машине обычно заодно с грабителями, но Моссвуду Делафтер показался честным парнем.
- ▶ На отрезке шоссе, где ограбили фуру Делафтера, часто случаются ограбления машин.
- ▶ Ни в одном из тех дел не было взрывчатки или оружия, зато была выпивка и сигареты, которые тоже входят в юрисдикцию АТО.

- Из грузовиков также воровали электроинструменты, электронные компоненты, оборудование для бассейнов, кондиционеры и стейки быстрой заморозки.
- (ключевая) Над последними делами Моссвуд работал вместе со спецгентом Шэйном Лернером, который руководит оперативной группой в подразделении ФБР по борьбе с организованной преступностью.

Дольф Делафтер сейчас в дороге, но с ним можно связаться по мобильному телефону. Этот дружелюбный пожилой человек подтверждает все детали, которые сообщил Моссвуд.

ДОЛГОЕ ДЕЛО

Тип сцены: ключевая

В отличие от Лина Моссвуда молодящийся и амбициозный агент Шэйн Лернер рад принять помощь от команды копов-плюсов. Похищение боеприпасов уже долгие месяцы занимает место на его огромной пробковой доске с взаимосвязанными преступлениями, и расследование зашло в тупик. Он знает, кто во всём виноват, но до сих пор не смог набрать достаточно улик, чтобы начать аресты.

Он строит дело против городской мафиозной шишки Джейсона «Агрегата» Ветрони. Ветрони явился из ниоткуда и захватил контроль над делами семьи Фиорильо в последние несколько лет.

Лернер сообщает следующее в ответ на вопросы детективов:

- До того, как Ветрони взял власть в свои руки, семья Фиорильо была старомодной бандой на закате жизненного цикла. Члены семьи перекидывались в информаторов, азиаты, карибы и русские отнимали ключевые бизнесы, а главари один за другим садились в тюрьму.
- Ветрони, который пришёл в семью как уличный боец, выгнал оставшихся старпёров и дал организации вторую жизнь.

- Его секрет: мутантные суперсилы.
- До «Агрегата» типичные мафиози дискриминировали мутантов даже в своих рядах. Наличие странных сил не давало подниматься по ступеням иерархии.
- Говорят, что Ветрони скрывал свой генетический статус, пока набирал сторонников из других ущемлённых плюсов-мафиози по всей стране. Он завербовал их к себе, а затем благодаря их силам разогнал старую верхушку Фиорильо.
- Теперь все новые лидеры семьи — молодые мутанты типа самого Ветрони. (Тут Лернера дезинформировали; парочка нормов из старой гвардии сохранила свои места).
- Лернер со своей маленькой командой агентов сумел собрать немного информации по этому делу, но ничего такого, что можно показать в суде. В основном сплетни из вторых рук от мелких информаторов.
- Они установили прослушку у Ветрони дома и в забегаловке, где у него явно штаб-квартира, но почему-то жучки всё время подводят. «Агрегат», к сожалению, очень аккуратно пользуется телефоном.
- Они считают, что суперсилы Ветрони ментального толка.
- Маршрут, на котором украли взрывчатку, служил охотничьими угодьями поколениям Фиорильо.
- У Гека Рейда долгая история взаимоотношений с Фиорильо; без сомнения, сейчас он платит за крышу Ветрони через одного из его капитанов. Ветрони легко может быть тем, кто купил игорные долги Бродвей Боба.

Остаток этой сцены отдаётся на откуп детективам, которые расспрашивают федералов, пытаются как можно больше узнать об организации Ветрони. Данные о людях Ветрони представлены в виде справочника. В конце вы найдёте список подходов, которые могут применить к ним детективы.

ГРУППА ВЕТРОНИ

В этом разделе описаны персонажи, которых детективам придётся убрать за решётку, чтобы закрыть дело Бродвей Боба. Афера с ограблением ювелирного магазина оказывает мелкой деталью куда более масштабной криминальной картины.

Каждый бандит из этого раздела может быть вооружён любой пушкой, если решит, что она ему понадобится. У всех есть оружие, спрятанное в машинах. Однако постоянно они оружие не носят — не хотят обвинений от полиции, если случится попасть под обыск.

В подзаголовках указана криминальная специализация каждого из мафиози. Большинство участвуют и в других видах дел, и всех можно в любой момент собрать по тревоге, если семье понадобится применить насилие вплоть до убийства.

Информацию из профилей, которую с хорошей вероятностью сумело найти ФБР во время своего расследования, может предоставить Шэйн Лернер. Также её можно получить, поработав с подпольными связными детективов (**уличное чутьё**). Подсказки, которые могут навести детективов на различные тёмные секреты мафии, требуют траты 2 или 3 пунктов. Трата никогда не позволяет узнать весь секрет, а только открывает путь к нему.

ДЖЕЙСОН «АГРЕГАТ» ВЕТРОНИ

Главарь

Джейсон Ветрони — мафиози в третьем поколении. Его дед вёл бухгалтерию и сбывал краденое для семьи Фиорильо. Отец и оба дяди были уличными бойцами семьи. Все трое нашли преждевременный и в чём-то позорный конец. Его отец, у которого портился характер после алкоголя, повздорил с более важным гангстером и после был найден в багажнике брошенной машины. Старшего дядю закололи ножом, когда он отправился выбивать долги. Младший попал в смертельную аварию, удирая от полиции в машине, полной свежееотмытых денег.



Стыд за провалы предшественников гнал Джейсона вперёд, заставляя яростно работать, чтобы завоевать место под солнцем. Когда он понял, что в нём проснулись мутантные способности, то скрыл это от старших членов семьи. Уйдя на вольные хлеба в качестве наёмного убийцы, он стал специализироваться на организации аварий со смертельным исходом, которые выглядели как несчастные случаи. В конце концов старый Фиорильо догадался, что для этого он перехватывает контроль за автомобилями жертв с помощью силы мутанта. Несмотря на то, что Джейсон был вдвое полезнее для семьи, чем его отец и дяди вместе взятые, его раз за разом обходили при раздаче повышений. Тогда он воспользовался другой своей суперспособностью, которая позволяла находить лучший путь среди любого множества выборов. **Рацио** подсказала ему вербовать таких же ущемлённых гангстеров-плюсов со всего континента.

Ветрони всё ещё не мог бесконтрольно нанимать всех, кого ему было удобно, не насторожив своих тогдашних главарей. Кто-то из состоявшихся мафиози в других ветвях организации должен был поручиться за каждого, кого он приводил в семью. Когда Джейсон набрал в свои ряды достаточно подчинённых, он начал выдавливать со своих мест и без того угнетённых стариков. В конце концов остатки семьи сдались и выбрали его новым главарём.

Невероятно молодой для мафиозного босса, 31-летний Ветрони отбросил уличные спортивные костюмы своей юности ради сдержанных нарядов бизнесмена. Крепкими мускулами, туго обтягивающими долговязый костяк, он обязан тренировкам в боксёрском клубе, которым по секрету владеет. С чужаками Джейсон учтив и обаятелен. Образ корпоративного мафиози нового поколения он сохраняет даже в кругу своих сторонников, приправляя речь лишь иногда специфическим бизнес-жаргоном. Убийство в его семье называется «сокращением». Когда от подчинённых ожидается выполнение нескольких преступных операций разом, это «многозадачность». Пустая¹ работа называется «виртуальным аутсорсингом».

Будучи в курсе, что каждый мафиозный босс должен выглядеть, как примерный семьянин-католик, Джейсон женился на симпатичной бывшей чирлидерше Анне Карбони сразу после того, как встал во главе организации. Сейчас она беременна их первым ребёнком. В нарушении мафиозной традиции Джейсон до сих пор не завёл постоянной любовницы, хотя он, естественно, путается со стриптизёршами и тусовщицами, пока жена в положении.

Став боссом, Ветрони практически перестал сам принимать участие в преступлениях. Вместо этого он расставил руководить нелегальными бизнесами своих капитанов, которые отчисляют

ему процент со своей прибыли. Деньги он вкладывает в основном в недвижимость, достаточно зная о бизнесе, чтобы не доверять барыгам с Уолл-стрит. Список его легальных фирм включает мелкую сеть химчисток, автомойку и три трущобных здания с квартирами в аренду — вдобавок к боксёрскому клубу и забегаловке. Ни одно из этих мест не оформлено на него — всем управляют по его поручению в остальном законопослушные граждане.

Вопреки обыкновению руководить всем издали, в афере с магазином Бродвей Боба Джейсон поучаствовал сам. Это его голос, искажённый микрофоном мобильного с помощью **технокинеза**, слышал Сото. Недолго пообщавшись с невыносимым Бродвей Бобом, Джейсон яростно его невзлюбил. Вот почему он захотел, чтобы тот увидел бомбу, которую заложили ему в машину, и почувствовал неминуемую поступь смерти, — в наказание за то, что посмел раздражать Джейсона «Агрегата» Ветрони.

ДЖЕЙСОН «АГРЕГАТ» ВЕТРОНИ

Атлетика 8, вождение 4, драка 8, здоровье 12, стрельба 4.

Мутантные способности: идеальная память*², молниеносные решения 4, радио*, технокинез 12, технопатия 2.

ПОЛЬ «ЗАКОННИК» МАРТЕЛЛИ

ростовщичество

Поль Мартелли на добрых пятнадцать лет старше остальных завербованных Ветрони. Он попал в зону его внимания после того, как контакт в тюрьме рассказал Ветрони о сокамернике с хорошими связями, который способен передавать другим свои мысли. Когда Мартелли отсидел свой срок в тюрьме Филадельфии³ за вы-

¹ Классическая схема, когда владельцев подконтрольных мафии бизнесов заставляют брать на работу людей семьи и платить им деньги и давать бонусы несмотря на то, что те ничего полезного не делают.

² Помеченные звёздочкой способности описывались в «Блюзе города мутантов» так, как будто ими владеют персонажи игроков. Для персонажей второго плана просто считайте, что они владеют сверхъестественным умением принимать наилучшие решения, улучшенной памятью и т.д.

³ Подразумевается, что подельники Ветрони съехались со всего континента. Если указанный в профиле город — ваш Город мутантов, просто замените его на другой.

могательство и нападение, Ветрони пригласил его в семью. Седой и покрытый шрамами после долгой отсидки Мартелли — убеждённый мафиози старой школы, которому просто не повезло «словить мутацию». Ему по вкусу диковинные костюмы и украшения, как в «Славных парнях». Мотая срок, он освоил профессию юриста и заваливал систему мусорными ходатайствами. Поль достаточно грамотен, чтобы консультировать Джейсона по юридическим вопросам. Мартелли защищает семью и от мутантной угрозы: он регулярно проверяет людей Ветрони в поисках признаков ментальных воздействий. Мартелли быстро обнаружит, если персонажи игроков применяют какие-то из них к членам организации.

Его бывшая красавицей жена Виолетта часто ведёт себя грубо и требовательно, он же реагирует на это с угрюмой сдержанностью. На разные мероприятия Поль ходит с Другой Виолеттой, нынешней красавицей-любовницей, которая ради пущей путаницы носит то же имя, что и жена. Дети Мартелли — Поль-младший (19) и Крисси (17) — оба отрицают, что их отец принадлежит к мафии, и собираются поступить в университет, а потом найти обычную работу.

Мартелли ненавидит копов и слишком неразговорчив, чтобы высказать им хоть что-то, кроме прямых оскорблений.

Ветрони поручил ему хранить и постепенно сбывать украшения, которые вынесли из магазина Бродвей Боба. Мартелли сложил их под дощатым полом амбара на пустующей ферме в сельских окрестностях Города, которая оформлена на его жену. Если детективы решат изучить (**исследовательская работа**) собственность, зарегистрированную на семью Мартелли, то узнают адрес фермы. Мартелли беспокоится о драгоценностях и навещает тайник каждые несколько недель. Успешная круглосуточная **слежка** (сложность 5; Мартелли — увертливый

клиент) в конце концов позволяет проследить за ним до места.

ПОЛЬ «ЗАКОННИК» МАРТЕЛЛИ

Атлетика 4, вождение 4, драка 12, здоровье 8, стрельба 2.

Мутантные способности: выявление влияния 10, подавление влияния 20, телепатия 8.

ДЭННИ «ФЛИППЕР» ДЕ ФИЛИППО

Букмекерство

Когда подельники из чикагской мафии узнали, что Дэнни Де Филиппо способен ориентироваться с помощью собственного **сонара**, они поступили так, как сделал бы любой уважающий себя человек — приковали его внутри старого фургона и сбросили с пирса в воду. К счастью для Дэнни, ещё у него были **жабры**. Прослышав, что кое-кто в Городе мутантов нанимает умных людей с суперсилами, он сам пришёл на порог к Ветрони. После испытательного срока под наблюдением Полли-законника Дэнни заработал пропуск в организацию, сумев поднять прибыль от букмекерских операций семьи. Дэнни — связующее звено между Геком Рейдом и Ветрони, и именно он перекупил долг Бродвей Боба.

Жизнерадостный вид и любовь к беззаботному времяпровождению скрывают опасную сторону Дэнни. Он практически по-собачьи предан Джейсону, которого считает своим спасителем. Дэнни точит зуб на каждого, кто посмел вызвать малейшее недовольство босса.

Коренастый парень с угловатыми чертами из подручных Дэнни встречается с хозяйской дочкой Крисси втайне от босса. Хотя Дэнни не желает доносить на товарищей, зная об этом крайне неразумном романе, можно оказать на него давление (**ведение переговоров**).

ДЭННИ «ФЛИППЕР» ДЕ ФИЛИППО

Атлетика 6, вождение 6, драка 4, здоровье 6, стрельба 6.

Мутантные способности: жабры 6, звуковой удар 12, сонар 12.

ЭЛ «ПОПРЫГУН» СОЛДАТИ

Ограбления/сделки в пользу семьи

Альдо Солдати уже собирался покинуть ряды умирающей мафии Лос-Анджелеса, когда обнаружил в себе способность исчезать в одном месте и появляться в другом. Он занялся созданием экстренного запаса налички, совершая одиночные кражи с помощью **телепортации**. Устав от тяжелой работы и риска, которые пришлось ради этого вытерпеть, Альдо приехал в Город мутантов, чтобы войти в единственную мафиозную группу, где суперсилы считались достоинством. Ветрони поставил его управлять захащенной при последних Фиорильо империей коррумпированных связей, поручив добывать деньги из работы со строительными и утилизирующими мусор компаниями. Мафия получает от них часть прибыли, поддерживая существующие монополии угрозами и вымогательством.

После того, как Солдати попал к Ветрони, он разжирел и обленился. Он редко покидает удобное кресло своего шикарного кабинета, разве что ради личного и делового общения с Ветрони и другими капитанами. Хотя Солдати всё ещё курирует ограбления, совершаемые бандой, сам он редко выходит «в поле». Его любимое занятие — изучать детали своих многочисленных оффшорных счетов. Уверенный, что **телепортация** позволит ему сбежать, если кто-то явится по его душу, Солдати позволяет себе гораздо больше вольностей в обращении с новым боссом, чем в старые времена в Лос-Анджелесе. Жадность довела его до того, что он осмеливается забирать в свою пользу часть доходов Ветрони от разных операций, которыми руководит. Если бы Ветрони или Мартелли обратили внимание на неувязки в бухгалтерии, дни его были бы сочтены — разве что он успеет быстро впихнуть свою толстую тушу в программу защиты свидетелей.

Солдати отправил на дело бандитов, ограбивших фуру с динамитом, — двух кузенов, которых он забрал с собой из Лос-

Анджелеса: «Коротышку» Вито Стефанелли и «Великана» Вито Чиприани.

ЭЛ «ПОПРЫГУН» СОЛДАТИ

Атлетика 1, вождение 2, драка 2, здоровье 6, стрельба 2.

Мутантные способности: телекинез 3, телепортация 12, чувство пространства 3.

Слой жира защищает Эла от холодного оружия и пуль; урон, который он получает от этих атак, сокращается вдвое.

САЛЬВАТОРЕ «БУМ-БУМ» СПИГГИЯ

Наркотики

До того, как бурно развившиеся суперсилы открыли ему дорогу в команду Джейсона Ветрони, Сэл Спиггия толкал наркотики на улицах Сиракуз штата Нью-Йорк. Используя старые связи, он наладил для Ветрони сеть сбыта наркотиков и закупает всё от колумбийского кокаина до героина и экстази из России.

Он дробит эти большие грузы на малые дозы для продажи в районах, подконтрольных мафии. Спиггия также служит поставщиком для уличных afroамериканских и мексиканских банд наркоторговцев, которые желают разнообразить свой товар. Недавно он начал снабжать тюремную сеть продажи наркотиков, находящуюся под контролем бархедов, от чего получает массу тайного удовольствия. В прошлом месяце он утомился слушать оскорбления из уст одного из таких клиентов в адрес генэкспрессивных, прошёл за ним до безлюдной парковки, после чего взял в медвежьих объятия и взорвал. Убийство этого человека — Джонни Шнайдера, 28 лет — прошло незамеченным; нашли только обугленную и неопознаваемую ступню на крыше соседнего круглосуточного магазина. Сэл до сих пор не рассказал об этом никому из подельников. Он умирает от желания похвастаться и может сделать это по пьяни — возможно, детективы в этот момент как раз будут его прослушивать.

Освальдо Санчез, один из товарищей Шнайдера, недавно узнал, что банда, у которой они закупают коку и героин, сплошь набита мутантами. Хотя его мелкая группа бархедов не владеет достаточной огневой мощью, чтобы победить в полномасштабной войне с крупной мафиозной семьёй, Санчез может не догадаться об этом и начать заварушку, от которой детективы смогут получить свою пользу.

То, что Спиггия обрёл взрывные способности, может показаться ироничным, ведь прозвище приклеилось к нему ещё до мутации, потому что он мастер в изготовлении бомб. Это Бум-Бум собрал и установил бомбу в машине Бродвей Боба.

Его самый большой секрет не имеет ничего общего с мёртвыми бархедами: после долгих лет молчаливых страданий недавно он начал принимать рецептурные антидепрессанты.

САЛЬВАТОРЕ «БУМ-БУМ» СПИГГИЯ

Атлетика 6, вождение 6, драка 6, здоровье 8, стрельба 6.

Мутантные способности: вкусоанализ 1, подавление взрыва 6, самоподрыв 24.

Дефекты: депрессия (первая стадия).

Бум-бум мастерски скрывается от полиции. Сложность проверок **слежки** при попытках его заметить никогда не будет меньше 5.

ПИТЕР «ЗМЕЙ» ГВИДЕЛЛИ

Сутенёрство/контрабанда людей

«Змей» Гвиделли — один из двух капитанов, оставшихся со времён старой семьи Фиорильо. Он первым перешёл на сторону Ветрони, когда тот совершил переворот, но в последние годы всё больше и больше жалел, что предал старых товарищей. Чем больше он смотрит на мутантные силы своих новых подчинённых, тем противнее ему становится. Особенно злит его факт, что теперь люди думают, что он сам тоже мутант. Зная его прозвище, они решают, что он носитель **управления гадами**. Он заслу-

жил своё имя честно, чёрт побери, в те времена, когда что-то значил тот факт, что товарищи называют тебя Змеем.

Молва также говорит, что он может **внушать страх**. Змей вполне способен устрашать, но делает это конвенционными методами. Высокий и плосколицый, он пользуется своим мощным сложением, чтобы наводить страх на конкурентов, обывателей — и даже копов. Гвиделли управляет сетью высококлассных борделей. Ещё в его обязанности входит собирать деньги за крышу с мелких уличных сутенёров и заставлять стрип-клубы нанимать его дорогостоящую охрану. Змей также занялся перевозкой людей, доставляя незаконных мигрантов в Город мутантов. Некоторые из женщин, которых он нелегально ввёз в страну, в результате оказываются на работе в его борделях и не обязательно добровольно.

Змей может согласиться помочь полиции, если решит, что так сумеет вернуть в семью верховенство генетически нормальных — и сам стать во главе, естественно.

Ветрони не питает к Гвиделли дружеских чувств, как к более близким из своих капитанов, но уважает его за способность зарабатывать деньги. Если он узнает, до какой степени Гвиделли его презирает, то может решить превентивно отправить его на тот свет.

ПИТЕР «ЗМЕЙ» ГВИДЕЛЛИ

Атлетика 8, вождение 4, драка 12, здоровье 12, стрельба 12.

ДЖОН КАРБОНИ

Вымогательство

Второй капитан-не мутант в семье — Джон Карбони — в организации отвечает за рэкет. Он продолжал противостоять Ветрони с его суперсилами даже после того, как старый босс был убит. После переговоров, которые устроил мафиозный главарь соседнего города, Карбони нехотя признал власть Джейсона. По-настоящему зарыл топор войны он год спустя, когда новый босс обручился с его племянницей Анной. Ветрони стал ча-

стью не просто семьи, а *семьи*, и теперь Карбони не потерпит ни одного дурного слова в его адрес.

Карбони за пятьдесят, он скромно одевается и на мафиозных сходках ведёт себя тихо. Он завёл себе любовницу, чтобы не нарушать приличий, но предпочитает проводить время со своей скромной законной женой, Дорин. Отец Анны Ветрони погиб, когда она была ещё ребёнком; Джон приложил все силы, чтобы заменить его, не забывая заботиться и о собственных детях: Фрэнке (23), Марио (21), Трине (20) и Дрине (19). Два сына пошли по его стопам и помогают собирать долги, когда это не так опасно. К сожалению, оба они горячие головы, которых легко спровоцировать на насилие, — вполне возможно, что этим воспользуются детективы, чтобы получить рычаг давления на отца. Джон будет готов к тому, что они, если не избежат наказания, примут урок молча и с достоинством, но может передумать, если узнает, что им приходится слишком тяжело.

ДЖОН КАРБОНИ

Атлетика 8, вождение 4, драка 12, здоровье 12, стрельба 12.

МЕЛКИЕ ГАНГСТЕРЫ

В то время как герои охотятся на крупную рыбу, вам наверняка придётся описывать и менее значительных членов семьи, которые будут попадаться им на пути. Эти дополнительные фигуры не имеют особой специализации, и вы можете добавлять их в сцены по мере необходимости. По ходу развития сюжета вы можете использовать Доминика Нинчи в виде гонца Поля Мартелли, а другой ведущий решит, что это будет грабитель, подчинённый Змею Гвиделли.

Кроме тех случаев, где это отдельно указано, все мелкие сошки наделены одинаковыми характеристиками. Конечно же, вы можете изменять, исходя из сюжетной необходимости.

МЕЛКИЕ ГАНГСТЕРЫ

Атлетика 4, вождение 4, драка 4, здоровье 4, стрельба 4.

ДОМИНИК НИНЧИ

Доминик Нинчи — толстый коротышка с особой любовью к ярким узорчатым свитерам. Он считает себя восходящей звездой организации Ветрони. Нинчи недавно приехал из Вегаса и продемонстрировал Ветрони свою способность отражать летящие в него пули. Если один из детективов сумеет внедриться в семью, Доминик может посчитать его соперником или же родственной душой — в зависимости от того, что вам больше подойдёт по сюжету. На первый взгляд он кажется туповатым, но дружелюбным. Но если дело дойдёт до насилия, выяснится, что он способен на любую жестокость, лишь бы выслужиться перед Ветрони.

Доминику пока не досталось эффектного прозвища, и он ждёт-не дожждётся момента, когда оно появится.

ДОМИНИК НИНЧИ

Мутантные способности: распыление кинетики 12, ударный луч 12, удлинение конечностей 6.

ТОММИ «ЦВЕТОЧЕК» ФРЕРО

Томми — худой парень с лицом мопса, известный тем, что начинает безудержно болтать в моменты нервного напряжения. Его гавайские рубашки — часть продуманной стратегии, как заставить людей думать, что его прозвище возникло на основе вкуса в одежде. На самом деле это напоминание об истории тюремного гомосексуализма. Мелкие сошки, которые станут об этом болтать, могут обнаружить у себя под носом дуло пистолета, который он носит на лодыжке.

ДЖИММИ «ВОДИЛА» МАГГИО

Поразительно толстый беловолосый реликт старых дней Джимми Маггио сохранил своё место благодаря непревзойдённому умению делать ставки

на спорт и виртуозному мастерству управления любым наземным транспортом. Он с фатализмом относится к бандитской жизни и много раз переживал смену власти в семье, заботясь о своём доходе, а не о политике.

ДЖИММИ «ВОДИЛА» МАГГИО

Атлетика 2, вождение 14, драка 2, здоровье 2, стрельба 6.

СТИВ «САПОГ» МАЦЦОНИ

Стив — бывший десантник. До мафии он успел поучаствовать в первой иракской войне, но был с позором уволен со службы, когда разбил товарищу глазницу в пьяной драке. Временами молчаливый, временами воинственный Стив всегда рад ввязаться в спор о политике. Хотя он горд своим консерватизмом, от антимутантных взглядов ему пришлось отказаться после того, как Ветрони пришёл к власти. Теперь он утверждает, что некоторые мутанты вроде Джейсона могут заслужить уважение, если покажут, что способны твёрдо подчинить себе слабаков и тупиц.

ЛЕННИ «ПЁСИК» АЛЬФАРЕТТА

Если б не тот факт, что он приходится племянником или кузеном одному из капитанов на ваш выбор, лентяю и болтуну Альфаретте не доверили бы даже принести банку гвоздей. Ему поручают лишь самую простую и безопасную работу и позволяют быть таким талисманом. Чаще всего это означает служить мишенью для шуток, но Ленни, который счастлив тусить с серьёзными парнями, принимает свою роль с широкой ухмылкой. В трудной ситуации ему вполне могут дать поручение, которое окажется ему не по зубам. Болтуны из банды успели наговорить много важных вещей, не замечая его привычного присутствия. Детектив под прикрытием, возможно, сумеет втянуть его в такой переплёт, выход из которого будет только в программу защиты свидетелей.

Гордый своим вкусом в одежде Ленни тратит почти всю свободную наличность на модные обновки.

ДЭВИД «ФРАНЦУЗ» РОУД

Один из немногих, кто не является итальянцем семье Ветрони, Дэвид Роуд знает, что ему не взобраться на верхушку власти и вполне доволен тем, что зашибает неплохие нечестные деньги, не вмешиваясь в опасные политические игры. Это жилистый парень с волосами песочного цвета, который любит оружие и подраться в компании байкеров-беспредельщиков. Своим прозвищем он обязан тому, что родился в Монреале, хотя сам он — дурное семя английской, а не французской семьи.

ЗАДЕРЖАНИЕ

На обезвреживание банды Ветрони можно выделить несколько напряжённых игровых встреч, а можно периодически возвращаться к нему в перерывах между другими расследованиями. Позвольте игрокам решить, как они хотят это сделать. Их цель — собрать достаточно информации, чтобы посадить Ветрони и компанию за аферу с Бродвей Бобом и многие другие более тяжкие преступления. Каждый персонаж из предыдущего раздела имеет на своей совести не меньше одного убийства.

ДОПРОСЫ

Никто из капитанов не станет разговаривать с копами сколько-нибудь долго. Они либо молчат, как рыбы, либо сыпят грубой бранью, в зависимости от своей осторожности.

Джейсон, однако, нескромно уверен в своей способности поддерживать маску приличного бизнесмена. Он согласен поговорить с детективами, но только на собственной территории. Ветрони использует свою харизму в надежде понять по задаваемым детективами вопросам, насколько много они знают. Он аккуратно обходит все попытки его дискредитировать и не ведётся на применение межличностных способностей.

Однако он совершает одну потенциально полезную для героев ошибку.

Если разговор проходит в забегаловке или боксёрском клубе, за спиной Джейсона висит настенный телеэкран. Во время паузы в диалоге по телевидению начинается реклама Бродвей Боба. (Даже если Боб погиб — его наследники пока не решили, как им изменить рекламную стратегию бизнеса). Когда раздражающие вопли Боба вырываются из динамиков, Джейсон морщится. В этот момент экран телевизора заполняют статические помехи, которые держатся до конца ролика. **Анаморфология** подсказывает, что он только что непроизвольно использовал свою способность к **технокинезу**.

МЕНТАЛЬНАЯ ПРОСЛУШКА

Если агент Лернер узнает, что персонажи игроков используют ментальные суперсилы, чтобы нелегально следить за мафией, то не сможет закрыть на это глаза. Ему придётся предъявить им официальные обвинения. Естественно, обвинить их в преступлениях, о которых он не узнает, никак не выйдет.

У Лернера есть ордер на электронную прослушку, но она ни разу не сработала как надо. С учётом этого **юриспруденция** подсказывает, что есть шанс выбить ордер на использование ментальных сил. Для этого детективам нужно доказать, что Ветрони владеет **технокинезом** и пользуется им, чтобы избегать прослушки с помощью легальных полицейских жучков. После этого можно будет, не скрываясь от властей, залезть к нему в мозги — со всеми сопутствующими рисками, ведь для этого придётся подобраться к мафиози достаточно близко.

ОПЕРАЦИЯ ПОД ПРИКРЫТИЕМ

Мутантные способности детективов дарят им пропуск в ближнее окружение Ветрони, которого была лишена команда Лернера. Они имеют шанс построить против него дело, внедрившись в организацию. Попасть в банду Ветрони проще, чем в любую другую мафиозную группировку, ведь он вербует новых членов со всей страны. Однако для этого всё



равно потребуется поручительство какого-нибудь парня с нужными связями.

К счастью, с этим может помочь Лернер, устроив им рекомендацию от Лео «Милахи» Сенчи — мафиози, который по секрету переметнулся в государственные свидетели. Под его руководством Лернер даже может сколотить убедительные криминальные предыстории для одного или двух человек.

Ветрони проверяет новобранцев, давая им несколько нелегальных поручений. От раза к разу они становятся всё серьёзней, а риск разоблачения всё выше. Героям, возможно, придётся:

- ▶ забрать таинственный свёрток у неизвестного парня на какой-то парковке;
- ▶ аккуратно напомнить строптивому должнику, что пора отдать деньги;
- ▶ поджечь заброшенный дом ради аферы со страховкой;
- ▶ взыскать вышеупомянутый долг любым средствами;
- ▶ убрать возможного полицейского информатора.

ВЕРНУТЬ ДРАГОЦЕННОСТИ

По ходу взаимодействия с бандой Ветрони герои могут помнить о первоначальном расследовании — ограблении «Золотого Бродвея» — или позволить ему отойти на задний план.

Как указано в профиле Поля Мартели, он отвечает за хранение ценностей, пропавших из сейфа Бродвей Боба. Их вынесли из магазина под присмотром самого Боба в ночь перед тем, как банда простаков явилась его грабить. Осмотрев их с использованием уличного чутья, можно понять, что всё в этой партии легко сбыть с рук, в то время как Сото и товарищам позволили взять только вещи слишком заметные для того, чтобы перепродать их на чёрном рынке.

Персонажи игроков могут проявить для себя тёмные стороны этого дела, либо узнав под прикрытием, как всё произошло на самом деле, либо сподвигнув одного из членов банды донести на других.

Нагнетайте напряжение от задания к заданию, чтобы героям становилось всё труднее сохранять своё прикрытия, не пересекая черту.

Детектива под прикрытием приставят к кому-то из капитанов (к двум разным, если героев будет двое), которые станут приглядывать за их прогрессом. Капитана Ветрони выберет исходя из навыков и способностей новичка. Обладателя **контроля эмоций** могут отправить к Змею Гвиделии, чтобы он помогал удерживать проституток в узде. Яркие выраженные физические способности приведут детектива в отряд вымогателей Джона Карбони. В зависимости от того, какие сцены вы придумаете в ответ на решения персонажей, они могут узнать достаточно компрометирующих фактов, чтобы прижать самого Ветрони. Или же станут собирать информацию

о капитанах, чтобы получить возможность их перевербовать.

Посмотрите великолепный фильм 1997 года «Донни Браско» с Джонни Деппом и Аль Пачино в качестве источника вдохновения для игры в классические операции под прикрытием в стане мафии.

Так как убедительно внедриться в ряды бандитов смогут лишь один-два персонажа, вам придётся найти интересные и трудные задачи для остальной части команды. Они могут параллельно заниматься слежкой с помощью суперсил или обычной электроники. Детективы могут работать поддержкой для внедрившихся, помогая тем устраивать поддельные преступления. Или они могут распутывать другие загадки, пока история с прикрытием разворачивается на заднем плане. (Однако убедитесь, что вы не оставили группу без необходимых исследовательских способностей, отправив внедренцев на особую миссию).

БОЛЬШОЙ ФИНАЛ?

Как это типично для «Блюза города мутантов», финальную сцену можно разыграть в виде грандиозного побоища среди мутантов или мирного ареста. Первый вариант больше подходит группам, сосредоточенным на суперспособностях, а второй — более реалистичный и лучше укладывается в рамки жанра полицейского расследования. Если вам нужен суперфинал, пусть бандиты дадут отпор, когда их разоблачат. В стиле нормального расследования они сдаются без сопротивления, уверенные, что высокооплачиваемые адвокаты помогут им куда лучше, чем телекинез или самоподорывание. Тем временем Шэйн Лернер и члены команды откупоривают шампанское, поздравляя друг друга с завершением монументального дела.

СПИСОК ПЕРСОНАЖЕЙ

- ▶ «Бродвей» Боб Бордер — владелец ювелирного магазина и пособник мафии
- ▶ Гэйб Лузи — участник ограбления «Золотого Бродвея»
- ▶ Гораций Монетт — участник ограбления «Золотого Бродвея»
- ▶ Кристина МакГонагалл — участница ограбления «Золотого Бродвея»
- ▶ Алекс Сото — участник ограбления «Золотого Бродвея»
- ▶ Сара Сото — участница ограбления «Золотого Бродвея», водитель
- ▶ Джорджиана Кёниг — продавщица из «Золотого Бродвея»
- ▶ Эми Ор — продавщица из «Золотого Бродвея»
- ▶ Ларри Эванс — бывший регбист, посетитель «Золотого Бродвея»
- ▶ Шон Брайдвелл — наркоторилер
- ▶ («Травка») — наркоторилер
- ▶ Рэй Эш — сотрудник страховой компании «Пасифик партнерс иншуранс»
- ▶ Вивьен Коулман — адвокат Бродвей Боба
- ▶ Джон «Гек» Рейд — букмекер
- ▶ спецгент Лин (кольн) Моссвуд — агент из Бюро алкоголя, табака и оружия
- ▶ (Дольф Делафтер) — водитель ограбленного грузовика
- ▶ спецгент Шэйн Лернер — лидер команды по борьбе с организованной преступностью в ФБР
- ▶ Джейсон «Агрегат» Ветрони — мафиозный босс-мутант
- ▶ Анна Ветрони — жена Джейсона Ветрони, падчерица Джона Карбони
- ▶ Поль «Законник» Мартелли — капитан мафии
- ▶ Виолетта Мартелли — жена Поля Мартелли
- ▶ Другая Виолетта — любовница Поля Мартелли
- ▶ Поль Мартелли-младший — сын Поля Мартелли
- ▶ Крисси — дочь Поля Мартелли
- ▶ Дэни «Флиппер» Де Филиппо — капитан мафии
- ▶ Эл «Попрыгун» Солдати — капитан мафии
- ▶ «Коротышка» Вито Стефанелли — грабитель-мафиози
- ▶ «Великан» Вито Чиприани — грабитель-мафиози
- ▶ Сальваторе «Бум-бум» Спиггия — капитан мафии
- ▶ (Джонни Шнайдер) — убитый бархед
- ▶ Освальдо Санчез — бархед-наркоторилер
- ▶ Питер «Змей» Гвиделли — капитан мафии
- ▶ Джон Карбони — капитан мафии
- ▶ Дорин Карбони — жена Джона Карбони
- ▶ Фрэнк Карбони — сын Джона Карбони
- ▶ Марио Карбони — сын Джона Карбони
- ▶ Трина Карбони — дочь Джона Карбони
- ▶ Дрина Карбони — дочь Джона Карбони
- ▶ Доминик Нинчи — рядовой мафиози
- ▶ Томми «Цветочек» Фреро — рядовой мафиози
- ▶ Джимми «Водила» Маггио — рядовой мафиози
- ▶ Стив «Сапог» Маццони — рядовой мафиози
- ▶ Ленни «Пёсик» Альфаретта — рядовой мафиози
- ▶ Дэвид «Француз» Роуд — рядовой мафиози
- ▶ Лео «Милаха» Сенчи — мафиози-тайный осведомитель

СУПЕРОТРЯД

Уличные беспорядки из-за мутантов оборачиваются внезапной смертью одного из участников. Расследуя это происшествие, команда втягивается в неоднозначную жизнь Суперотряда — элитной полицейской группы, которая работает на худших улицах города и в процессе впитала с них немало грязи.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Два года назад в штабе полиции одобрили идею создать СОУК, или Специальный отряд уличного контроля. Под руководством напористого детектива Гарта Маркеза отряд не брезгует любыми средствами для войны с городскими наркодельцами. Они близко знакомятся с уличными бандитами и их боссами, поставляя полицейскому департаменту наиболее точную информацию о делах банд. Специальный отряд пользуется услугами тайных информаторов и ворошит глухие углы наркобизнеса. Его члены проводят молниеносные налёты на притоны, склады, лаборатории и денежные хранилища. В процессе негодаям довольно сильно достаётся, иногда поступает слишком много жалоб на жестокость и расистские оскорбления, но ребята настолько результативны, что полицейское начальство считает, что лучше закрывать глаза на такие мелочи.

От подобного попустительства грубая тактика Суперотряда мутировала в откровенное злоупотребление. СОУК берёт с бандитов деньги за защиту и прессует их конкурентов. Его члены присваивают часть конфискованных денег и наркотиков, оптом перепродавая улики гангстерам, которые приглашаются им больше.

В прошлом месяце Маркез начал получать электронные письма с угрозами. Отправитель обещал раскрыть его преступные делишки, если он откажется заплатить некую пока не озвученную сумму. Маркез, который плохо спит и мучается от вызванных чувством вины кошмаров, пришёл к выводу, что такую информацию мог получить только мутант, подсматривающий его сны. Собрав данные о своих соседях по дому, он сузил круг подозреваемых до одного человека — Ирвина Полинга, бледного долговязого соседа сверху.

ПРЕСТУПЛЕНИЕ

Маркез поручил самому близкому к нему на данный момент бандитскому главарю, Ламару Янси, убить Полинга. Янси проследил того до бара в центре города, и тут ему улыбнулась удача — там шёл внезапный бунт антимутантов! Янси убил Полинга и оттащил его на ближайшую парковку, понадеявшись, что того посчитают жертвой беспорядков.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Персонажи игроков присутствуют в сцене, когда совершается убийство, — в вводном «**Бунте в Спиральном городе**». В «**Угаре навывлет**» они находят труп и понимают, что Полинг был убит **ударным лучом**. «**Печальный приют Ирвина Полинга**» даёт им наводку на Маркеза. В сцене «**Сосег**» они разговаривают с Маркезом и понимают, что с ним что-то нечисто. Если герои решат связаться с отделом внутреннего

контроля и разделить **«Сыр с крысиным отрядом»**, то узнают, что Маркеза очень сильно покрывает начальство и против него сработают только поистине железобетонные улики.

ПОДВОХ

Янси не настолько хладнокровный преступник, как Маркез; он паникует и устраивает **«Наезду со стрельбой»** на героев. Они могут схватить и арестовать его, но в сцене **«Нет доносам»** узнают, что сдавать Маркеза тот не намерен.

Сразу же после команде приходится уворачиваться от бюрократических нападков, поскольку начальство желает сказать им **«Расслабьтесь»** и увидеть, что они закрыли дело Янси.

Затем Янси отправляется на тот свет **«Облаком гыма»** — неизвестный заключённый убивает его с помощью **самовозгорания**.

В сцене **«Большой исход»** неприятный мелкий дилер Джефф Бибби внезапно выходит на свободу из этой же тюрьмы, после того как обвиняющие его улики пропадают из хранилища. **«Цепочка ответственности»** ведёт ПУР к сотруднице хранилища Мишель Минк. Ещё раз посетив Фрэнка из отдела внутреннего контроля и продемонстрировав, что им удалось раскопать, герои узнают от него местоположение секретного **«Склада»** Маркеза. Если они сумеют заглянуть внутрь и при этом сохранить легитимность содержимого в качестве улик — возможно, под предлогом сомнительного поведения Маркеза «в поле», — то найдут обличающую аудиозапись. На последующем допросе **«Мишель раскалывается»**.

ПРЕСТУПНИК

Обещанное свидетельство Минк даёт героям возможность начать финальное **«Противостояние»** с Маркезом и его Суперотрядом. Несмотря на звучное название отряда, среди них нет плюсов —

но вооружение уровня спецназа делает его членов практически настолько же опасными.

СЦЕНЫ

БУНТ В СПИРАЛЬНОМ ГОРОДЕ

Тип сцены: побочная сцена действия

Веселье начинается, когда команда получает вызов на потенциальный бунт, начавшийся в Спиральном городе, — районе, известном высокой концентрацией плюсов. Детективов из ПУР, которые хорошо известны мутантному сообществу, отправляют туда, чтобы попытаться уладить конфликт. ОМОН уже в пути, но если ПУР придёт на место первым, его представители должны приложить все усилия к тому, чтобы до насилия дело не дошло.

Толпа заблокировала уличное движение в радиусе нескольких кварталов. Персонажам, которые добирались до места на машине, придётся



выйти и продолжить путь пешком, про-
талкиваясь через скопление зевак (ле-
туны и телепортеры, конечно, могут
миновать толпу). Приближаясь к эпи-
центру беспорядков — спортбару
под названием «Сети», — они прокла-
дывают путь через сбитую с толку мас-
су людей, прибывающую из переул-
ков. Кто-то торопится прочь: родители
с маленькими детьми, пожилые люди,
обычные горожане, все явно напуган-
ные происходящим.

Другие стремятся в бой. Детекти-
вы с **уличным чутьём** узнают кое-ко-
го из толпы. Это и известные забияки
из Спирального города, и отпетые анти-
мутантные агитаторы. Каждый детектив
замечает одного хулигана за каждый
пункт в запасе **уличного чутья**; тра-
ты пунктов при этом не требуются. Убе-
дитесь, что команда обратит внимание
хотя бы на одного проблемного гражда-
нина с каждой стороны баррикад.

Известные полиции мутанты:

- Джимми-депресняк, вялый метам-
фетаминщик, который пользуется
своим **контролем эмоций**, чтобы
держат подружек в состоянии по-
стоянной депрессии и безнаказанно
ими манипулировать.
- Текила Энцинас, временами агрес-
сивная проститутка-трансвестит, ко-
торая позволяет клиентам себя жечь
и резать, после залечивая раны **реге-
нерацией**.
- Джонатан Линч, уверенный в своей
правоте и несдержанный активист,
который расталкивает людей, ис-
пользуя **силовое поле**.

Бархеды и им подобные:

- Кеннет Уэстри, неуверенный в себе
юный красавчик, который ввязывает-
ся в драки с мутантами, чтобы впечат-
лить девушку-мутантотеневистницу
по имени Ана.
- Полный сожалений работник общепи-
та Нашим Икбал, который бьёт мутан-
тов, чтобы смягчить унижение, вызван-
ное жалкой непрестижной работой.

- Дезире Уитсон, которая перешла
из рядов фанатичных защитников
прав животных в Лигу равноправия
нейтральных после того, как её мужа
увела зеленокожая соперница.

Пока вы рассказываете об этих персо-
нажах, игроки могут вести записи, думая,
что они окажутся важными для сюжета по-
дозреваемыми. Не разубеждайте их в этом.

Если игроки предложат разумный спо-
соб отвадить любую из этих ходячих не-
приятностей от участия в беспорядках,
назначьте подходящую сложность про-
верки и позвольте им попробовать. Чтобы
прогнать одного любого хулигана, можно
потратить 1 пункт **юриспруденции, запуги-
вания** или **ведения переговоров**.

Перед дверью «Сетей» уже мелькают
кулаки и биты, в то время как две груп-
пы граждан ломаются стенка на стенку.
Обладатели **уличного чутья** замечают
в толпе ещё больше агитаторов — и му-
тантов, и антимутантов. Шесть или семь
патрульных попрятались по машинам.
Один прижимает к разбитому лбу окро-
вавленное полотенце.

Под ногами дерущихся валяется не-
сколько плакатов с фотографией челове-
ка в футбольной форме и надписями типа
«Справедливость для Эдисона Муллана»
и «Не смейте загонять людей в угол».

Эрудиция подсказывает, о чём речь.
Эдисон Муллан, полузащитник местной
футбольной команды, сейчас на лечении
в лучшем госпитале города после того,
как получил травму по вине игрока про-
тивников. Этот игрок, Дэвид Харп, затем
признался, что у него недавно прояви-
лась мутантная **сила**. Хотя Харп публично
раскаялся, а друг и бывший сокомандник
Муллан его простил, этот случай подпи-
тал разногласия насчёт роли мутантов
в профессиональном спорте. **Полицей-
ский жаргон** позволяет предположить
(а патрульные подтверждают), что про-
тест начинался мирно, но быстро перетёк
в беспорядки благодаря участию бес-
принципных задир с обеих сторон.

(Не стесняйтесь поменять вид спорта,
чтобы он соответствовал вашему городу
и игровому времени года).

Сцена беспорядков задумана как эффектное начало сценария, где игроки смогут придумать интересное приложение своим суперсилам и разрешить проблему с непредсказуемым финалом. Позвольте им преуспеть с любым разумным планом, если будут пройдены проверки для использования суперсил, как обычно.

Наиболее очевидные подходы включают:

- ▶ **контроль эмоций**, чтобы успокоить агрессивных;
- ▶ **контроль чужих эндорфинов**, чтобы вызвать счастливую отключку у зачинщиков драки;
- ▶ способность **внушить страх**, под действием которой один или несколько зачинщиков робко прячутся за спины товарищей, деморализуя их;
- ▶ **иллюзию**, чтобы напугать и рассеять толпу;
- ▶ **водяную стрелу**, которая работает как известное приспособление для разгона беспорядков.

Сугубая психология позволяет распознать с каждой стороны толпы двух-трёх разжигателей, агрессия которых заставляет остальных продолжать драку. Если их нейтрализовать, настроение толпы изменится и побоище прекратится.

По возможности опишите сцену так, как будто персонажам игроков пришлось объединить свои разноплановые силы, чтобы совместными усилиями успокоить толпу.

Если игроки не смогут справиться с проблемой, в конце концов через кучу застрявших машин пробивается отряд ОМОНа и рассеивает дерущихся с помощью слезоточивого газа. Многие начинают разбегаться сразу, как только видят тяжеловооружённых бойцов.

Вне зависимости от того, кто сумеет остановить драку, один из патрульных подзывает детективов в тот момент, когда они уже готовы отправляться обратно. За баром лежит тело забитого насмерть Ирвина Полинга, наполовину укрыто мусорными баками.

УДАР НАВЫЛЕТ

Тип сцены: ключевая

Жертва — белый мужчина без малого шестидесяти лет, высокий и очень худой. Пара разбитых очков лежит в нескольких метрах от изувеченного тела. На нём коричневые костюмные брюки, жёлтое поло, заношенные коричневые замшевые лоферы и разные спортивные носки.

Сугмегэкспертиза позволяет предположить, что он погиб от множественных ударов неустановленным тупым предметом.

(ключевая) **Анализ энергетического следа** показывает, что смертельные травмы были нанесены **ударным лучом**.

Сбор улики позволяет обнаружить брызги крови на внутренней стороне двери, ведущей из бара наружу к мусорным бакам. Кровавые пятна есть и на ступенях, и — во множестве — вокруг тела. Можно сделать вывод, что жертву первый раз поразили внутри, затем снова, когда она пыталась сбежать по ступеням, и несколько раз после того, как растянулась на асфальте.

На двери написано «Пожарный выход», но она не заперта и не на сигнализации.

В бумажнике жертвы 60\$ наличности. Имеется дебитовая карта и водительские права, но нет кредиток. По правам его опознают как Ирвина Джеймса Полинга. В качестве адреса указан многоквартирный дом в довольно бедном районе. Район прилегает к Спиральному городу, но не такой престижный.

Полицейский жаргон подтверждает, если кто-то ещё не понял, что команда официально получила новое дело. Детективам нужно уведомить своего лейтенанта и поставить в известность сотрудников поддержки, чтобы запустить процесс оформления бумаг.

Внутри «Сетей» уже началась уборка. Стулья опрокинуты, на полу немного битого стекла, но в основном беспорядки развернулись снаружи на улице. Раз брызги крови указывают на то, что избиение началось в баре, детективы могут настоять, чтобы уборку приостано-

вили (внутри всё равно не оказывается физических улики).

Владелица и бармен — Карла Портер, серьёзная женщина возрастом ближе к пятидесяти, которая носит свои медного цвета локоны собранными в высокий хвост. Отвечая на вопросы детективов, она берёт инициативу на себя. Карла не особенно враждебна, но куда больше желает сосредоточиться на уборке, чем молоть языком с полицейскими. Если намекнуть, что она сможет требовать возмещения убытков как жертва преступления (**ведение переговоров**), удаётся полностью завоевать её внимание.

- ▶ Карла знает жертву в лицо, но не по имени. Он изредка заходил, выпивал стакан-другой пива и уходил. Она никогда не видела, чтобы он разговаривал с другими посетителями или смотрел матчи по ТВ.
- ▶ Он производил впечатление человека, который просто желает спокойно выпить, поэтому она никогда не расспрашивала его о жизни или чём-то подобном.
- ▶ Если у него и было какое-то мнение насчёт мутантов, она никогда его не слышала.
- ▶ Он, как обычно, сидел один за маленьким угловым столом у пожарного выхода.
- ▶ Он выглядел неприятно удивлённым, когда начался шум. Когда ситуация вышла из-под контроля, она перестала обращать на него внимание.
- ▶ Состав посетителей был обычным — где-то две трети завсегдатаев и треть тех, кого она никогда не видела.
- ▶ Это район с большой концентрацией мутантов, поэтому, естественно, заметная доля посетителей были плюсами.
- ▶ Карла и её покойный муж завели этот бар задолго до ФСМ, когда это был слегка потрепанный рабочий район. Клиентура постепенно менялась, пока он превращался в Спиральный город, но это обычные люди, которые пьют пиво как все остальные. Если ты уважаешь заведение и оплачива-

ешь свой счёт, то Карлу не волнует, что там у тебя в митохондриях.

- ▶ Проблемы начались, когда шумный стол, забитый какими-то засранцами, начал громко обсуждать случай с Эдисоном Мулланом. Они явно были не из этого района и желали ввязаться в драку с мутантами.
- ▶ Естественно, кое-кто из местных — Быстрый Фредди, Боб Харрис, Линетт Светошоу — заглотили наживку и стали им отвечать.
- ▶ Может, Карле удалось бы прекратить это, если б она не велела им разобратся на улице. Похоже, снаружи дожидалась ещё куча уродов, которые собирались влиться в драку, когда авангард выманит несколько горячих голов на тротуар.
- ▶ К тому времени, как начались беспорядки, Карла и все её сотрудники уже были снаружи, пытаясь успокоить людей. Никто не видел, что случилось с Полингом.
- ▶ В задней комнате, где у неё сейф, есть камера наблюдения, но сам зал не просматривается. «Люди любят пропустить свой стакан без того, чтобы за ними смотрел Большой Брат».

Остальным сотрудникам бара нечего добавить к показаниям Карлы. **Проницательность** говорит, что все работники и хозяйка говорят чистую правду.

ОПРОС БУНТАРЕЙ

Тип сцены: ложный след

Проверив соседние заведения, можно узнать, что кое у кого из них камеры направлены на улицу. В Спиральном городе ведь так нередко случаи вандализма. Практически всегда их устраивают бархеды или залётные деревенщины, которые наводняют район по выходным, чтобы попятиться на мутантов и покуролесить.

С помощью **извлечения данных** можно исследовать записи на предмет того, нет ли там кадров заднего двора «Сетей», но ничего полезного обнаружить не удастся. Зато легко заметить, кто нанёс первые удары и начал беспорядки,

а кто усугубил ситуацию, перейдя с кулаков на импровизированные дубинки и суперсилы.

СТОЛ ЗАСРАНЦЕВ

Все сидевшие за «Столom засранцев», который, по словам Карлы, затеял драку, чётко отображены на видео. **Извлечение данных** позволяет с помощью программы распознавания лиц выяснить, имеет ли кто-нибудь из них в базе. Находится одно совпадение: молодой джентльмен с бычьей шеей по имени Тед Борман записан в базу как бывший рядовой армии. Используя **юриспруденцию**, можно расшифровать прикреплённое личное дело и понять, что его с позором уволили после какого-то инцидента, когда часть стояла в Корее.

Исследовательская работа позволяет обнаружить адрес Теда Бормана в ветшающем районе вдали от центра города.

Борман открывает дверь своего дома в носках, спортивном костюме и футболке. Если время неурочное, он объясняет, что только что вернулся со смены — прокладывал кабель. Поначалу он избегает вопросов и всё время оборачивается внутрь дома. **Успокаивание** или **ведение переговоров**, использованные с намёком, что детективы не станут рассказывать его жене о его участии в беспорядках, позволяют склонить его к содействию.

- Борман признаёт, что встретился с кучкой своих тупых школьных приятелей, и они решили покуролесить в квартале уродцев. Его мелкий пацан — большой фанат Эдисона Муллана, и Теду совсем не понравилось объяснять, как карьера отличного игрока закончилась только потому, что какой-то мутант не рассказал о своём статусе.
- Если никто из детективов явно не похож на плюса, Тед беспечно сыплет антимуллантным жаргоном, как будто ожидая, что любой уважающий себя коп должен открыто презирать хромов. Если похож, он нервно пытается

говорить политкорректным языком: «Не поймите меня неправильно. У меня есть лучшие друзья с особенной генетикой».

- Они вовсе не собирались превращать драку в полномасштабное побоище. Когда до этого дошло, они поспешили унести ноги. (Записи с камер это подтверждают).
- Ни Борман, ни его друзья понятия не имели, что рядом трётся куча бархедов, которые с радостью набегут и превратят простую кабацкую драчку в третью мировую войну. Они-то просто хотели спустить пар.

Тед ничего не знает об убийстве, и точно так же не знают его друзья.

Они всё время были вместе, и он может поклясться, что никто не сделал ничего страшнее, чем пинок врагу по яйцам.

Проницательность показывает, что, хоть Тед, возможно, чуть искажает правду, чтобы выглядеть меньшим неудачником, в общем и целом он не врёт.

Только если надавить, Борман выдаёт имена и контакты своих дружков: Джо Малум, Дастин Шеферд, Оскар Розарио, Дэнни Обэ. Если детективы решат допросить их всех, опишите процесс одним-двумя предложениями. Независимо друг от друга они подтверждают историю Теда и демонстрируют различные степени раскаяния по поводу того, что выступили зачинщиками больших беспорядков.

ДРАЧЛИВЫЕ МУТАНТЫ

Исследовательская работа позволяет команде отследить группу мутантов, упомянутых в показаниях Карлы. Каждый требует своего подхода и предлагает немного другой взгляд на общую ситуацию.

Быстрый Фредди — это Фредерик Джон Россам, 60 лет, профессиональный игрок, который подрабатывает продавцом в порнографическом магазине, когда у него полоса проигрышей. **Исследовательская работа** позволяет найти список его незначи-

тельных преступлений, включающий приводы за азартные игры и наркотики и серию обвинений в нападениях. Эти последние относятся к дракам в барах. Он ещё ни разу не сталкивался с серьёзными обвинениями и боится, что за участие в беспорядках наконец получит билет на зону. Потратив 1 пункт **исследовательской работы**, детектив может связаться с полицейским, который арестовывал его в последний раз, и узнать, что его способности — это **скорость, рефлекс, распыление высоких энергий и распыление кинетики**. Фредди не настолько безбашенный, чтобы ввязываться в драку с полицейскими. **Запугивание** позволяет сделать так, чтобы его страх не разговаривать с копами перевесил страх разговаривать с ними же.

Эрудиция подсказывает, что Боб Харрис, 41 год, продаёт по интернету модели поездов и регулярно нарушает порядок на общественных встречах в Спиральном городе. (Трата 1 пункта) Активный «зелёный», Боб с гордостью рассказывает всем, кто желает слушать, о своей способности **природное чутьё**. Его также хорошо знают как умельца подслушивать, что позволяет предположить у него наличие **сверхслуха**. (Ещё у Боба есть способности **угмы по следу** и **обонятельный центр**, но они не кажутся ему настолько подходящими для хвастовства). **Извлечение данных** позволяет распознать его как форумного тролля в сообществах, отрицающих глобальное потепление.

Линетт Светошоу — сильно пьющая стриптизёрша Бриджет Рено, 24 года. Персонаж с **уличным чутьём** видел её знаменитые среди местных представления, в которых танец на шесте дополняется **превращением и иллюзией**. После непродолжительного общения детектив с **судебной психологией** начинает подозревать у неё раннюю стадию множественного расстройства личности, дефекта, находящегося между двумя хорошо известными способностями на диаграмме Квэйда. В самом деле,

Бриджет говорит о себе-стриптизёрше как об отдельном человеке. Она прекрасно чувствует себя с мужчинами, которые ведут себя как клиенты, и имеет тягу к сильным женщинам, так что **флирт** со стороны любого пола — хороший способ побудить её раскрыться.

Все три рассказывают вариации следующей истории:

- Они не начинали беспорядков. Это были те тупые нормалы, которые нарывались на драку.
- Им не больше всех остальных понравилось то, что произошло с Эдисоном Мулланом. Он был местным героем.
- Никто не знал Ирвина Полинга, разве что в лицо.
- Тем вечером они его не заметили; всё их внимание захватил столик, забитый засранцами-нормалами.
- Если его убили, так это потому, что какой-нибудь бандит из ЛРН принял его за мутанта. Это явно было преступление на почве ненависти.

И снова **проницательность** подсказывает, что все они говорят правду, а эта ветвь расследования — тупик.

Драчливые мутанты, которые спешили на место побоища в то время, как туда прибывали детективы, знают ещё меньше, но разделяют мнение, что Полинг пал жертвой ненависти ЛРН к мутантам.

БАРХЕДЫ

Записи с камер наблюдения показывают, что в драке участвовал лидер молодёжного крыла Лиги равноправия нейтральных Ричард Уэйн Джексон («Блюз города мутантов», стр. 176) и два его лейтенанта, Том Филсон и Майк Гриффин. Перед тем, как Том с дружками вышли из бара в компании Быстрого Фредди, Линетт Светошоу и Боба Харриса, бархеды, похоже, бесцельно слонялись вокруг. Они начали массовое побоище, внезапно присоединившись к драке. По их жестам и позам можно понять (**судебная психология** или **уличное чутьё**), что это было незапланированное, спонтанное решение.

Уличное чутьё также говорит, что они явно искали неприятностей.

Ричард Джексон соглашается говорить с детективами, потому что ему доставляет удовольствие дразнить мутантных копов — особенно сейчас, когда он чувствует, что не сделал ничего особенно плохого. Если в команде есть один или несколько немутантов, Джексон обращается исключительно к ним, пытаясь вбить клин между нормалами и спиральниками. Том Филсон, патологический подлиза, разговаривает с копами только если видит, что главарь тоже это делает. Майк Гриффин, если он один, поддаётся на **запугивание**.

Их версия событий выглядит так:

- ▶ Они занимались своими делами и ни с кем не искали драки.
- ▶ Да, они, всем известные мутантоне-навивистники, гуляли по набитому плюсами району, светя нашивками своей банды. Ну и что? Это свободная страна, верно?
- ▶ Естественно, они вмешались, когда увидели, что честным гражданам угрожают мутантные уродцы. Простая кабацкая драка с ними может в любую секунду обернуться убийством, знаете ли. Кто скажет, какие безумные суперсилы им вздумается на тебе проверить?
- ▶ Они не знают никакого Ирвина Полинга.
- ▶ Ясно, что его убил какой-нибудь мутант, наверняка за то, что он был чистокровным гомо сапиенсом, который защищал свои неотъемлемые права. Убийство из ненависти, что ж ещё.

Потратив 1 пункт **запугивания** (на Майка Гриффина), или 1 пункт **успокоивания** (на Джексона, от копа немутанта) или 1 пункт **ведения переговоров** (на любого из них, вместе с обещанием поговорить с прокурором насчёт обвинений в разжигании беспорядков, с которыми они несомненно столкнутся), герои узнают, что ребята собирались встретиться со связным и забрать у него пакет с наркотиками. Когда они отказываются раскрыть его имя, **проницатель-**

ность подсказывает, что они боятся своего дилера больше, чем копов из ПУР.

В паре с вышеуказанной тратой вложение 1 пункта **уличного чутья** позволяет кому-то из детективов связаться с информатором, который вхож в местную наркотусовку. (Если вам нужно имя и описание, возьмите находчивого, но параноидального наркомана Девона Баллока). Он называет в качестве самого вероятного дилера для Джексона Ламара Янси: см. врезку.

Лидер местной ячейки ЛРН Конрад Пристли (см. «Блюз города мутантов», стр. 176, а также «Крутую спираль») будет очень не рад узнать, что лидер его молодёжи снова взялся за распространение наркотиков. Если член команды (желательно образцовый норм) зайдёт к нему об этом рассказать, между Пристли и Джексоном зарождается раскол, на который можно обратить внимание в следующем сценарии.

Антимутантные фанатики, которых герои видели в начале сценария, не знают почти ничего, но готовы предположить, что Полинг был генетически чистой жертвой ненависти мутанта.

ПЕЧАЛЬНЫЙ ПРИЮТ ИРВИНА ПОЛИНГА

Тип сцены: ключевая

Адрес Полинга приводит команду к обшарпанному невысокому многоквартирному дому из бетона. **Архитектура** относит его к безыманным продуктам 60-х годов, которая к тому же нуждается в капитальном ремонте.

Augum позволяет понять, что в этом районе арендная плата упала из-за инфляции — в отличие от соседнего Спирального города, где приток резидентов-плюсов, часто состоятельных, привёл к скачку цен. Многие из нормов, для которых жить там стало слишком дорого, переехали сюда.

Полинг жил на четвёртом этаже. Заспанный управляющий, эмигрант из Германии по имени Вольфганг Корн, отпирает детективам квартиру. Там одна комната, обставленная потёртой мебе-

ПОИСКИ ЛАМАРА

Тип сцены: вариативная

Потратив пункты в сцене «Бархеды», детективы могут решить внимательной присмотреться к Ламару Янси, который иначе появляется только в сцене «Наезд со стрельбой». Смотрите следующую за ней «Нет доносам», если нужно описание его манер.

В зависимости от того, в каком порядке детективы решат раскручивать имеющиеся зацепки, в этой вариативной сцене также может впервые появиться Гарт Маркез.

Полицейский жаргон подсказывает команде, что за информацией о дилерах лучше всего обратиться к Маркезу. Они встречаются в его спартанском кабинете в отделении полиции центрального района. Кабинетом явно редко пользуются: обстановка говорит о том, что тут работает парень, который почти всё время проводит на улице, а на бумажную работу ему разрешено не обращать внимания. Только заслышав от героев имя Янси, Маркез отговаривает их от его поисков. Янси — неуправляемый, агрессивный засранец, и попытка на него выйти может очень плохо кончиться. Он также (вполне справедливо) утверждает, что доставка наркоты для юнцов из ЛРН имеет мало общего с убийством. Если настоять, Маркез соглашается устроить встречу с Янси, на которой также будет присутствовать он сам и другие члены его Суперотряда.

Если встреча состоится, она проходит на нейтральной территории, под мостом. Янси приходит с поддержкой: по одному бандиту за каждого члена команды. Хотя их оружие деликатно убрано с глаз долой, оно, очевидно, в наличии.

- ▶ Янси не для протокола намекает, что он вполне возможно был поблизости по делам с ЛРН.
- ▶ Ему всё равно, кто мутант, а кто норм.
- ▶ Сам он не мутант.
- ▶ Ему плевать на беспорядки. Они не влияют на бизнес. Он деловой человек.
- ▶ Джексон для него просто клиент. В свободное время он зависает с «Арийскими нациями», что совершенно не импонирует афроамериканцу Ламару.

Проницательность определяет Янси как опытного лжеца, который ни при каких условиях не меняет выражения лица. Невозможно понять, правду он говорит или врёт.

Если игрок спрашивает, что проницательность может сообщить насчёт Маркеза, трата 2 пунктов позволит ему понять, что между ним и Янси происходит что-то подозрительное.

лю. Смысловой центр комнаты — большой аквариум с морской водой; **естествознание** подсказывает, что в нём обитает несколько дорогих и редких кораллов. Обыскав тумбу под аквариумом, можно найти завалявшийся чек, из которого ясно, что Полинг купил принадлежности для аквариума в специализированном магазине «Городской риф» на другом конце города.

На деревянном столе рядом компьютерная мышь и принтер. Снизу на полу кабельный модем. Есть место под ноутбук, но самого его нигде не видно.

Платёжные квитанции от компании под названием «МКС» хаотично сброшены в ящик стола. Позвонив по телефону с квитанции, герои узнают, что эта компания предоставляет услуги по перевозке

другим фирмам. Полинг отправлял грузы с её местного склада.

Ещё в ящике лежит новый загранпаспорт. Внутри ни одного штампа. (Если позже провести **исследовательскую работу**, можно узнать, что он только собирался выехать с ним из страны, а свой предыдущий просроченный паспорт не обновлял более десяти лет).

На книжных полках попадают случайные бестселлеры и компьютерные руководства, но в основном они полны книг о рыбах и аквариумах. Путеводитель по Африке лежит на столике открытый на странице, где описаны туры в Малави для любителей тропических рыб.

Мусорная корзина полна стаканов с логотипом сетевой кофейни, которая находится на одной улице с его домом.

Корн высокого мнения о Полинге, ведь тот не лез не в своё дело, никогда не задерживал плату и не докучал людям бессмысленной болтовнёй.

(ключевая) Покидая квартиру, отряд проходит мимо Гарта Маркеза, который, звеня ключами, направляется к лифту. **Полицейский жаргон** позволяет опознать его (если герои ещё с ним не встречались) как ведущего детектива из Суперотряда.

Маркез высокий, подтянутый мужчина с уверенной походкой мачо. Он носит длинные волосы и ухоженные усы, что вместе делает его похожим на мексиканского бандита. Узкие джинсы, ещё более узкая чёрная футболка, ковбойские сапоги из крокодильей кожи и пряжка для ремня с черепом и костями довершают образ. Он непрерывно жуёт зубочистки; на мускулистом предплечье красуется निकотиновый пластырь.

СОСЕД

Тип сцены: ключевая

Будучи полицейскими с большим стажем, наши герои должны хорошо знать Маркеза и его команду. Если игрок спросит, что его персонаж уже знает на этот счёт, расскажите следующие вещи. Постарайтесь звучать так, как будто придумываете их на ходу. Не выдавайте всё сами, это слишком много.

- ▶ Маркез руководит СОУК (Специальным отрядом уличного контроля), задача которого — проводить рискованные операции против самых опасных уличных банд.
- ▶ Агрессивная тактика позволила им совершить кучу арестов, в том числе отправить в тюрьму три крупные банды.
- ▶ Эта тактика сочетает внезапные рейды и захваты с глубоким поиском информации. Если вы хотите знать внутренние дела городских банд, идите с вопросами к Маркезу.
- ▶ Городские газеты правого толка превозносят Маркеза; леваки обвиняют его в нарушении гражданских прав.

ЖИЗНЬ ПОЛИНГА

Кларисса Майлз, менеджер «Городского рифа», запомнила Полинга как постоянного, но прижимистого покупателя. Он бронировал животных на долгие сроки, терпеливо копя деньги, пока не мог их купить. Недавно он намекнул, что финансовые трудности скоро закончатся, и он разом сможет купить кое-каких дорогих рыб и кораллы. Майлз называет его «немного странным», но считает, что необычные покупатели — издержки её работы.

Марлин Бартоломью, начальница Полинга со склада, открыто называет его растяпой, который не умеет общаться с людьми.

Напарник Гус Брюнер говорит, что на работе Полинга звали «мистер нытик». Он всё время на что-нибудь жаловался, но в последние несколько месяцев как будто стал спокойней и уравновешенней, хотя оставался таким же странным.

Рути Йи, симпатичная официантка из кофейни, куда он часто заходил, говорит, что Полинг пугал её пристальным взглядом. Когда в один прекрасный день он всё-таки позвал её на свидание, то выглядел так, как будто вот-вот упадёт в обморок от нервного напряжения. Она отказала ему со всей возможной вежливостью, но он всё равно разозлился и сказал, что мог бы заглянуть ей внутрь, если б захотел. После этого он не заходил, если она была на смене.

- ▶ Бандюки говорят, что он «грязный», но это можно услышать про любого копа, который вызывает у них страх. (Персонаж, в прошлом служивший в отделе внутреннего контроля, может иметь более предвзятый взгляд на Маркеза и его Суперотряд и подозревать, что за этим дымом имеется некий огонь).
- ▶ Несмотря на название, ни один из членов Суперотряда не обладает мутантными силами. Один из них, правда, плюс Б-типа.

Маркез сразу понимает, что персонажи игроков из ПУР, но притворяется, что не знает об этом. Когда они оклика-



ют его, он делает паузу, а затем приветствует их с уверенным добродушием коллеги-полицейского.

(ключевая) Хотя Маркез хороший лжец, он готовился к этому моменту слишком долго, так что у персонажей срабатывает **проницательность**, когда он заявляет, что ничего не слышал про Ирвина Полинга.

Если показать фото, он хмурится и говорит, что мог видеть его несколько раз в коридоре. «Я тут только ночью, ребята. Полгода уже, как переехал, и до сих пор не распаковал посуду».

Он не упоминает, что его квартира точно под жильём Полинга, но не врёт, если спросить, какой номер на его двери. У него 309; у Полинга 409.

Маркез замечает, что Полинг «выглядит как гражданин» и не вызывает у него подозрений.

Если команда слышала, но ещё не искала Ламара Янси, сейчас может случиться сцена, в которой Маркез неохотно соглашается устроить с ним встречу; см. врезку на стр. 52.

СЫР С КРЫСИНЫМ ОТРЯДОМ

Тип сцены: вариативная

Расспрашивая других полицейских насчёт Маркеза, героям нужно проявлять осторожность — особенно потому, что всё, что у них есть, это ощущение, что босс СОУК что-то скрывает. Маркез чрезвычайно популярен среди рядовых копов. Некрупные начальники чувствуют, что его защищает кто-то очень высокопоставленный. По первому же подозрению, что ПУР имеет что-то против товарища-полицейского, остальные начинают настойчиво советовать им оставить его в покое — чтобы никто не подумал, что они могли помочь крысиному отряду в его грязном деле.

Герои наверняка и сами догадаются, но если нет, постоянные отсылки к крысиному отряду должны навести их на мысль разузнать, что думают о Маркезе в отделе внутреннего контроля.

Персонаж игрока с самым большим запасом **полицейского жаргона** (в случае ничьей выберите того, кто больше нуждается в «экранном времени») раньше служил вместе с парнем, который затем перешёл в ОВК, так и не дождавшись заслуженного повышения. Его зовут Фрэнк Уильямс.

Полицейский жаргон подсказывает, что если кто-то даже просто увидит, как они входят в кабинеты ОВК или ищут встречи с тамошними следователями, коллеги от них отвернутся. Получить кличку доносчика или перебежчика в ОВК — значит остаться без повышений, помощи в расследованиях и даже жизненно необходимой поддержки в бою.

Пусть игроки расскажут вам, как они собираются устроить встречу с Уильямсом. Затем обыграйте сам процесс, подбросив им по пути несколько волнительных препятствий; см. врезку.

Фрэнк Уильямс — простой и честный парень, стриженный под ёжик, со сложением гольфиста и в костюме, как у агента ФБР. Он верит в свою работу и прекрасно понимает риск, которому подвергает себя команда, когда разнюхивает о делах другого копа.

НОСОРОГ СЛЕДИТ

В предчувствии будущей реакции противника одно из препятствий к тому, чтобы увидаться с ОВК — слежка со стороны дружков Ламара Янси. Когда герои поедут на встречу, назначьте проверку чувства опасности со сложностью 5 (измените детали в соответствии с планом, который они выбрали). В случае успеха они замечают, что за машиной следует обтекаемый внедорожник последней модели. Если команда продемонстрирует, что заметила слежку, внедорожник пытается уйти в отрыв. Победив в состязании вождения (за рулём машины бандитов Носорог Гомез), персонажи игроков могут перехватить внедорожник и схлестнуться с его пассажирами.

Носорог Гомез берёт на себя переговоры. Это крупный парень с костной шишкой посередине лба. Гомез отрицает, что следил за ними. Он отрицает, что знает Ламара Янси. На самом деле, он отрицает вообще всё.

Остальные — это: Мелкий Рэкс (Рэй Хендерсон, здоровенный пятнадцатилетка), Искорка (Де Андре Бира, молчаливый и угрюмый) и Эннис Энтони (пузатый умник).

Пока Янси их не подзуживает, у них нет никакого желания влезать в неприятности. Они не сопротивляются аресту. Обвинения вряд ли будут состоятельными. В машине нет незаконного оружия или наркотиков.

Характеристики для Носорога и друзей вы найдёте в разделе «Наезд со стрельбой», стр. 55.

Исследовательская работа, проведённая пост-фактум насчёт этих четверых, позволяет узнать, что у всех есть криминальная история, в том числе обвинения, связанные с наркотиками. Во всех файлах отмечено, что они фигуранты текущего расследования СОУК.

Первым делом Фрэнк предупреждает их: «Вы не хотите этим заниматься, можете мне поверить». Если настоять, он пожимает плечами и даёт ещё несколько намёков. Заставьте игроков вытягивать из него даже эти скромные подсказки.

- ▶ Он занимался СОУК в прошлом году, но закрыл дело по приказу сверху.
- ▶ Даже его собственное начальство из ОВК считает Маркеза неприкосновенным.
- ▶ Это не из-за коррупции, просто Маркез слишком хорошо работает. Три выбитых под корень крупных банды — это вам не комар чихнул.
- ▶ Чтобы ему разрешили как следует закопаться под Маркеза, нужно добыть что-то действительно серьёзное. Пара пачек налички мимо кассы — да даже немного украденной наркотики — тут не помогут.

НАЕЗД СО СТРЕЛЬБОЙ

Тип сцены: реакция противника

После того, как расследование заходит в тупик из-за особого положения Маркеза в полицейском департаменте, в деле случается перелом. За это надо благодарить Ламара Янси и его подптанную наркотиками паранойю.

Решите сами, откуда Янси узнал, кто из полиции работает над делом Полинга. Может, ему подсказал кто-то из уличных информаторов, с которым связывались герои, или Ричард Джексон, или болтливый член СОУК (кто-то помимо Маркеза).

По умолчанию нападение случается, когда персонажи игроков перемещаются из одной сцены в другую, желательно в автомобиле. Или оно может произойти, когда они все вместе идут куда-то пешком.

Ламар сидит в пассажирском кресле чёрного внедорожника, который команда могла уже видеть в сцене «Носорог следит». Носорог снова за рулём; остальные уже упомянутые бандиты набились на заднее сиденье. Ламар поливает группу очередями из пистолета-пулемёта MAC-10.

Все, кроме Носорога, прячут лица под капюшонами и дешёвыми хеллоуинскими масками. У Ламара маска Гая Фокса, как в «V — значит вендетта»; он не в курсе её разнообразных культурных коннотаций. Носорог, которому нужно вести машину, обходится банданой. По-



сле сцены «Носорог следит» они успели поменять номера своего внедорожника на снятые с грузовичка с мороженым.

Ламар умело устраивает засаду, внезапно вырвав из потока машин. Чтобы заметить его до того, как он откроет огонь, требуется проверка **чувства опасности** со сложностью 7. Если Ламар уже встречал детективов, то целится в того, кто больше всего ему досадила, а если нет, то в водителя машины либо (если они не на машине) в того, кто показался самым опасным человеку, который рассказал Ламару о команде.

Если группу застали врасплох, Ламар действует первым. Если проверка **чувства опасности** пройдена успешно, проходивший её персонаж действует первым, затем Ламар, затем остальные персонажи игроков, затем бандиты с заднего сиденья.

Другие бандиты вооружены девяти-миллиметровыми пистолетами и не могут вести автоматический огонь. Носорог не стреляет на ходу, но может достать

оружие после того, как провалит проверку **вождения** и остановится.

Развитие сцены зависит от решений игроков. «Стрельба и погоня», описанные во врезке, — наиболее вероятный вариант. Персонажи игроков со способностями-выстрелами наверняка будут пользоваться ими вместо пушек. Неприличное использование сил вроде **полёта**, **технокинеза** или **силового поля** может дать команде шанс завершить дело иначе.

ЛАМАР ЯНСИ

Атлетика 6, бегство 6, драка 4, здоровье 12, стрельба 12.

Мутантные способности: ударный луч 12.

Оружие: Мас-10 +2.

НОСОРОГ ГОМЕЗ

Атлетика 8, бегство 2, вождение 4, драка 8, здоровье 8, стрельба 4.

Оружие: 9 мм пистолет +1.

МЕЛКИЙ РЭКС, ИСКОРКА И ЭНТОНИ

Атлетика 2, бегство 6, драка 4, здоровье 2, стрельба 2.

Оружие: 9 мм пистолет +1.

Никто из них не дерётся насмерть. Если только у них нет явного преимущества на момент, когда героям удаётся остановить их машину, они бросают оружие и сдаются.

Ламар и компания, скорее всего, попадут под арест. В таком случае переходите к сцене «Нет доносам». Если нет, дальше идёт «Охота на Ламара». Если его убили, последует «Плач по Ламару».

НЕТ ДОНОСАМ

Тип сцены: ключевая

Янси и команда не раскрывают рта во время допроса. После открытого нападения на полицейских при исполнении очевидно, что им светят длинные сроки, даже если команда не сумеет связать их с убийством Ирвина Полинга.

Несколько минут с Носорогом, Мелким Рэксом, Искоркой или Энтони доста-

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: АВТОМАТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Чтобы истории продолжались, а главные герои дожили хотя бы до кульминации сюжета, автоматический огонь в жанре экшн считается гораздо менее смертельным, чем на самом деле. Персонажи либо залегают, пытаясь вывести из строя вражеских стрелков (что соответствует реальности), либо без проблем обгоняют линии пулемётных очередей (что не соответствует). У автоматной очереди куда меньше шансов сразить важного для сюжета персонажа, чем у одиночной пули. А вот мелких плохишей, охранников или помощников автоматный огонь косит более эффективно.

Следующие дополнительные правила позволяют несколько изменить игровую механику механику автоматного огня. При этом они отвечают условностям жанра, а не реальности.

Когда вы попадаете по врагу из автоматического оружия, и у ведущего нет обусловленных сюжетом причин запрещать вам лёгкое убийство, вы можете потратить пункты **стрельбы**, чтобы совершить дополнительные броски кубика с целью нанесения урона (один кубик за каждые 2 пункта **стрельбы**). Урон подсчитывается после того, как вы определитесь, сколько раз будете бросать кубик.

В рейде против наркобарона из Майами Блэйк использует пистолет-пулемёт, чтобы вывести из строя охранника. Он проходит проверку стрельбы со сложностью 3 — это защита его жертвы — и тратит 2 пункта, чтобы улучшить результат броска. На кубике выпадает 5; защита преодолена. Играющий Блэйка Алекс решает потратить ещё 4 пункта, чтобы получить 2 дополнительных броска для нанесения урона. Он делает 3 броска и получает 5, 3 и 6, уменьшая запас здоровья охранника на 14 пунктов. В результате запас опускается с 2 до -12, и охранник умирает. Блэйк в сумме потратил 6 пунктов стрельбы, уменьшив свой запас с 21 до 15.

Если в пределах 3 м от вашей первоначальной цели стоят другие неважные для сюжета враги, дополнительные броски можно распределить между ними.

Блэйк врывается в комнату и обнаруживает босса, засевшего за диваном, перед которым выстроились бок о бок три охранника с пистолетами-пулемётами в руках. Алекс проходит проверку стрельбы, целясь в среднего из них (сложность 3). Он тратит 1 пункт на проверку, получает 4 и попадает. Теперь у него есть возможность получить за каждые 2 пункта стрельбы 1 дополнительный бросок для нанесения урона основной цели или ребятам, которые стоят по сторонам от неё. С 14 пунктами в запасе Алекс решает ранить каждого из них дважды. Одно попадание у него уже есть, оставшиеся 5 обойдутся в 10 пунктов. Он бросает три пары кубиков, получая 3 и 5 против главной цели, 3 и 5 по парню слева и 5 и 2 по парню справа. У каждого было 2 пункта здоровья. В результате центральный и левый теперь на -6 (серьёзно ранены), правый — ранен со здоровьем -5. Ведущий бросает кубики, чтобы понять, кто из них потерял сознание. Все броски оканчиваются провалом. Охранники падают, заливая кровью прекрасные мраморные полы особняка.

точно, чтобы **уличное чутьё** дало понять: говорить они не станут. Закон улиц пророс в них слишком глубоко.

Первое впечатление насчёт Ламара, которое даёт **судебная психология**, — что его могут подвести его проблемы с властями. Если какой-то факт или нюанс он твёрдо намерен скрыть, то ни заставить, ни хитростью выманить его будет невозможно. Но, возможно, его удастся спровоцировать

на то, чтобы раскрыть какие-то другие второстепенные факты, на которых отряд сможет построить своё дело.

Осмотрев Ламара с применением **судмедэкспертизы**, можно распознать, что он вот уже несколько месяцев много употребляет кокаин. Ясно, что вызванная этим паранойя и толкнула его на идиотскую попытку атаковать группу полицейских.

СТРЕЛЬБА И ПОГОНЯ

Чтобы объединить перестрелку и состязание в экстремальном вождении, проведите полный раунд боя с участием всех, кто имеет возможность выстрелить. В конце раунда назначьте каждому водителю проверку вождения.

Защита персонажей внутри движущейся машины увеличивается на 1.

Водители тоже могут поучаствовать в бою, но в таком случае и сложность проверки вождения, и защита врагов для них увеличиваются на 2.

Если водитель преследующего автомобиля проваливает проверку, бой прекращается раньше времени, первый автомобиль набирает скорость и разрывает дистанцию, позволяя тем, кто внутри, выйти из боя.

Если не справляется водитель беглецов, их автомобиль уходит в занос, врезается в препятствие или иным образом резко останавливается. Погоня на этом завершилась, но битва может продолжаться. Бойцы могут укрыться за дверцами и продолжить обмениваться выстрелами или выйти наружу и вступить в рукопашную драку.

Провал проверки вождения во время боя обычно означает резкое и травматичное крушение. Все находящиеся в машине проигравшего проходят проверку атлетики со сложностью 4+х, где х — это разница между сложностью проверки вождения (обычно 4) и итоговым результатом водителя. Персонажи, провалившие проверку, получают урон, определяющийся броском одного кубика.

Во время допроса Ламар держится нагло, как будто уверен, что у него в кармане карточка «выход из тюрьмы».

- ▶ Он демонстрирует презрение и злобу по отношению к Маркезу (абсолютно неподдельные; Маркез трясёт из него деньги) и при этом отрицает, что имел с ним какие-то дела.
- ▶ Ламар отрицает, что знал Полинга или испытывал к нему злобу (в чём-то это правда).
- ▶ Он, конечно же, не убивал Полинга (ложь).
- ▶ Он говорит, что напал на команду, потому что «кое с кем их перепутал». На-

звать их отказывается, только говорит, что это его конкуренты по бизнесу.

Уточнения в скобках приведены для ведущего. **Проницательность** показывает, что Ламар смешивает в кучу правду и вымысел, но разобраться, что где, не получается.

(ключевая) Персонажи игроков могут использовать его проблемы с властями и повреждённое кокаином сознание, чтобы спровоцировать на своего рода признание. **Запугивание** вкупе с насмешками и унижением приводит к тому, что Ламар применяет к мучителю **ударный луч**.

После того, как он ранит детектива, **анализ энергетического следа** поможет определить совпадение характерного рисунка на краю ударного луча Ламара с ранами на теле Ирвина Полинга. Так можно доказать, что он убийца.

Теперь, когда детективы знают, кого искать, они видят на записи с камер наблюдения, как Ламар заходит в «Сети» до начала массовой драки. Свидетели, опрошенные ранее, в том числе владелица Карла Портер, выбирают его фото из ряда, утверждая, что он был внутри, когда ситуация пошла вразнос.

Если так происходит, лейтенант поздравляет команду с ещё одним завершённым делом. Однако **полицейский жаргон** подсказывает, что это ещё не конец истории. **Юриспруденция** говорит, что окружной прокурор будет ждать подробностей, в том числе насчёт мотива убийства. У них достаточно вещественных улик, но случается, что присяжные оправдывают подозреваемого, если прокурор не может объяснить, почему тот совершил преступление.

ОХОТА НА ЛАМАРА

Тип сцены: вариативная

Если Ламару удаётся уйти от детективов после сцены со стрельбой из машины, они обнаруживают впоследствии, что его неожиданно легко найти. По подполью проходит слух,

О ЧЁМ МОЛЧИТ ЛАМАР

Следующие факты Ламар унесёт с собой в могилу, но они могут всплыть на поверхность во время развязки, рассказанные Маркезом или (что более вероятно) его доверенными подчинёнными из СОУК.

- ▶ Он ручной наркобарон Маркеза. В обмен на информацию о расследованиях и угнетение конкурентов Ламар поставляет СОУК часть своего дохода, доносит на конкурентов, минимизирует убийства и держится подальше от газетных заголовков.
- ▶ Маркез увидел, как он использует ударный луч, многие годы назад, когда Ламар ещё толкал зелье с рук на углу. Даже его собственные поделщики не в курсе его силы.
- ▶ Маркез пришёл к нему и потребовал совершить убийство, угрожая расторгнуть их уговор. Он велел Ламару использовать луч, чтобы не было похоже, что это дело рук бандитов.

что Янси капитально облажался и рано или поздно окажется в тюрьме. Конкуренты перестают его бояться. Желая поскорее избавиться от него и приступить к дележу его территории, они доводят до всех уличных дилеров и клиентов, что теперь о нём можно рассказывать властям. Опросив завсегдатаев наркоманских закоулков города (**уличное чутьё**), можно узнать местонахождение убежища Ламара. Он прячется в заброшенном железнодорожном депо в промзоне.

Когда герои в конце концов обнаруживают Ламара и его поделщиков, те безо всякого удовольствия проводят время в старом транспортном контейнере в окружении спальных мешков, холодильников с пивом, переносного DVD-плеера и нескольких других необходимых для выживания вещей.

Персонажи игроков могут предпринять налёт на депо сами, устроив таким образом вторую по счёту боевую сцену против Ламара и остальных, или запросить помощь спецназа. Запрос

по официальным каналам о подкреплении или отряде спецназа приводит к тому, что новость об этом просачивается к Маркезу. Он приходит к команде с предложением помочь силами СОУК. Гарт настаивает, что он сам проведёт весь рейд, а команда будет ждать на улице, подальше от огня. Игрок, который воспользуется **проницательностью**, поймёт, что у Маркеза есть свой интерес и доверять ему не стоит.

Если детективы ему отказывают, Маркез понимает, что они собираются добыть информацию от Янси. Его высокие покровители связываются с лейтенантом команды и требуют, чтобы миссию отдали СОУК. Следует драматическая сцена, в которой команда пытается убедить лейтенанта взять на себя политический риск и оставить Маркеза за бортом. После траты 2 пунктов **полицейского жаргона** их аргументы достигают цели, и лейтенант соглашается без особых условий. Если трату они не совершили, то у них складывается впечатление, что лейтенант сделал им большое одолжение, и рано или поздно им придётся вернуть услугу.

Если Ламара забирает спецназ, это происходит за сценой и без происшествий.

Если за ним приходит Маркез, Ламара — сюрприз-сюрприз — убивают при попытке ареста. Члены маркезова отряда свидетельствуют, что это было необходимой мерой.

Возможно, что детективы договорятся идти на захват вместе с Маркезом. Он пытается найти подходящую позицию, чтобы убрать Ламара и не вызвать подозрений. Организуйте сцену таким образом, чтобы у команды была возможность заметить эту попытку и остановить его.

В ситуациях, в которых у Ламара есть возможность погибнуть — если его захват происходит в сцене или Маркез получил возможность убить его — Носорога в это время нет рядом. Таким образом, остаётся ниточка, ведущая к сцене «Плач по Ламару», см. ниже.

ПЛАЧ ПО ЛАМАРУ

Тип сцены: вариативная

Если Ламара убивают при попытке арестовать, Носорог Гомез занимает его место подозреваемого, который знает слишком много и за это будет поджарен в тюрьме в сцене «Облаком дыма». В таком случае, он единственный в банде Ламара, кто в курсе информации из врезки «О чём молчит Ламар» на стр. 59.

РАССЛАБЬТЕСЬ

Тип сцены: реакция противника

Ламар в тюрьме, а в деле висит вопрос без ответа, так что герои могут решить, что расследование необходимо продолжить. Если они попытаются ещё раз поговорить с Маркезом или придут к другим членам СОУК (см. врезку), то получат реакцию в виде политического давления сверху.

Первый заход будет со стороны лейтенанта, который (возможно, уже второй раз) пытается убедить их закрыть дело и двигаться дальше. Он неохотно отступает перед пламенными аргументами подчинённых.

Затем один из детективов (выберите либо того, кто агрессивнее всего пресовал СОУКовцев, либо того, кто меньше всего был в центре внимания) обнаруживает, что его шкафчик в раздевалке вскрыли и наполнили мелкими кусочками животных экскрементов. **Есмествознание** опознаёт это как крысиный помёт — прозрачный намёк от коллег. Любые попытки узнать, кто это сделал, лишь увеличивают направленную на них ясно осязаемую враждебность.

В конце концов, помощник шефа детективов Адам Хэмфилл устраивает команде разговор в кабинете лейтенанта, требуя, чтобы они показали, какие улики у них есть против Маркеза. Намекните, что он пытается добыть информацию. В конце встречи он «настоятельно рекомендует», чтобы они закрыли дело или передали его в отдел внутреннего контроля. **Полицейский жаргон** ясно даёт понять, что там его положат под сукно, если только они не найдут что-то, чем сможет

воспользоваться Фрэнк Уильямс. После траты 1 пункта **полицейского жаргона** персонаж игрока вспоминает, что Хэмфилл играет в гольф с начальником смены Джоной Смитом, племянница которого Шона Смит служит в СОУК.

ОБЛАКОМ ДЫМА

Тип сцены: ключевая

Когда тема круговой поруки из предыдущей сцены достигает максимального напряжения, от лейтенанта приходит свежая новость: Ламара Янси только что убили в тюрьме.

Янси был в городском изоляторе и ждал перевода. Теперь тело хранится в тюремном морге. Героев встречает помощник смотрителя Трэвис Брэкки, мужчина неяркой, но тем не менее привлекательной наружности с отрывистой и официальной речью, который просит их сдать оружие и провожает в морг.

Сильно обугленное тело Янси лежит на металлическом столе, прикрытое простыней. В тюрьме нет судмедэксперта; труп передадут в полицейскую криминалистическую лабораторию, как только детективы санкционируют перевозку.

Анализ энергетического следа показывает, что Янси поджарили изнутри. Его сердце подожгли прямо в груди. От горячей плоти воспламенилась и тюремная форма, из-за чего он дочерна обгорел снаружи. Разрушение сердечных тканей подразумевает практически мгновенную смерть.

Брэкки даёт следующие ответы на конкретные вопросы:

- ▶ Янси умер в столовой, на виду у охраны и большей части заключённых.
- ▶ Надзиратели не замечали проблем с его поведением, в том числе не было и конфликтов с другими заключёнными.
- ▶ Никто из охранников не видел, как его поджигали, а у других заключённых не нашли ни зажигалок, ни ускорителей горения; всех их обыскали перед тем, как позволить вернуться в камеры.
- ▶ Кроме пары плюсов Б-типа никто из заключённых не является мутантом, судя по данным из их досье.

ЛЮДИ МАРКЕЗА

Членов СОУК связывают крепкие узы взаимной преданности — и понимание того, что если один из них провалится, за ним последуют остальные.

Юзебио «Подлодка» Чавес — молодой неуклюжий здоровяк, склонный к простым удовольствиям. Ему по нраву пиво, стриптиз, профессиональный спорт, видеоигры и его гигантский домашний кинотеатр, примерно в этом порядке. Ухмыляющегося простака приводит в восторг возможность надавать тумаков преступникам и засранцам. Беропотно следуя за вожаком стаи, Чавес мало задумывается об этичности поведения. Наименее умелый лжец среди людей Маркеза, Подлодка вызывает подозрение у детективов, если спросить его насчёт убийства Полинга и задействовать проницательность.

Местный спец в технике и знаток оружия Рэй «Колли» Коллинз — старший член группы. Маркез когда-то начинал как его протеже. Теперь Коллинз с радостью работает его приспешником и гласом разума. Постоянный посетитель «Анонимных игроманов», Коллинз до сих пор выплачивает огромный долг нескольким местным букмекерам. Без денег, которые отряд подрезает на операциях, он уже давно бы спёкся. Колли не станет говорить, но трата 1 пункта уличного чутья даст понять по мелким жестам и жаргону, что перед героями опустившийся игрок.

Ранимая душа, которая считает, что обязан Маркезу жизнью, Доминик Элдер все непременно нажитые деньги передаёт на благотворительность в католические храмы. Они с Гартом вместе служили в пешем патруле. Маркез пристрелил магазинного грабителя, который уже всади в Элдера две пули и собирался добавить третью в голову. Элдер примиряется с коррупцией, поселившейся в отряде, не обращая внимания на деньги и концентрируясь на блестящей статистике арестов. Он считает, что его личный долг перед Гартом больше, чем абстрактный по отношению к полиции или обществу. Дом захлопывает створки под любым воздействием, кроме успокаивания — в этом случае он пытается убедить этих милых полицейских держаться подальше от всех дел СОУК для их же собственного блага.

Безбашенной полицейской Шоне Смит пришлось завоёвывать признание отряда после того, как два года назад её навязали Маркезу высокие покровители, в том числе её важный дядя. Она заработала уважение тем, что готова была идти на более безумный риск, чем все остальные. Маркез рискнул и допустил её к незаконной стороне их дел, и Шона с радостью окунулась в неё тоже. Она говорит, что если бы полицейские из отдела по борьбе с наркотиками работали за проценты, на улицах было бы куда меньше дилеров. Шона — Анна Мэй, мутант Б-типа с ненормально огромными мультяшными глазами. Возможно, именно неуверенность из-за генетического дефекта и заставила её так отчаянно добиваться принятия от группы, которая не хотела иметь с ней дела. Шона скорее пошла бы под пытки, чем предала с таким трудом завоёванное доверие, однако она может впутаться в бурную и необдуманную интрижку с персонажем игрока, который потратит на это 2 пункта флирта.

Характеристики членов СОУК приведены в разделе «Развязка» на стр. 65.

(ключевая) Допросы многочисленных заключённых и охраны, которые видели смерть Янси, не приносят толка.

Проницательность: один из заключённых, Джефф Бибби, взгляды во время допроса странно самодовольным. Это низкорослый, слегка косоглазый мужчина, который лениво растягивает слова. Бибби спокоен под давлением, как будто знает что-то, о чём неизвестно детективам.

Если попросить Брэкки, он выдаёт список посетителей, приходивших к Бибби. В списке два человека: его адво-

кат и арестовавший его офицер — член СОУК Шона Смит.

Если герои решат напрямую спросить у Смит, в чём дело, она отвечает, что пыталась уговорить Бибби сдать своих поставщиков.

БОЛЬШОЙ ИСХОД

Тип сцены: ключевая

В штабе полиции герои получают доступ к криминальному досье Бибби (**полицейский жаргон**). Оказывается, он профессиональный преступник, а его мелкие преступления варьруются

от сутенёрства до краж из автомобилей. Последний арест занёс в базу детектив из СОУК Колли Коллинз, который взял его с пакетом таблеток экстази.

(ключевая) В то время, как детективы разбираются с этим делом, они узнают, что Бибби выпустили из тюрьмы, а все обвинения с него сняты. (Найдите естественно выглядящий способ донести до них информацию). Подробности можно узнать, позвонив прокурору, который должен был вести дело — Люсиль Кинг, помощнице окружного прокурора. Кто-то влез в полицейское хранилище улик; пакет с таблетками пропал.

Придя в подвальную квартиру, которая указана в досье в качества жилья Бибби, детективы узнают, что он сбежал из города, пересдав квартиру случайной знакомой — массажистке Хлои Данкин. В обмен на побрякушки в будущем, случись ей попасть в поле зрения полиции нравов (**вегение переговоров**), Данкин рассказывает, что крупный молодой парень с лысой головой подвёз Бибби до железнодорожного вокзала. Хлои не даст на этот счёт официальных показаний, потому что парень выглядел копом, а она не хочет сердить никаких копов. Увидев фотографию Подлодки Чавеза, она молча кивает — и повторяет, что будет всё отрицать, если они вызовут её в суд.

ЦЕПОЧКА ОТВЕТСТВЕННОСТИ

Тип сцены: ключевая

Визит в хранилище улик напоминает детективам, что они внезапно стали совсем непопулярны. Проходя мимо других копов, они слышат звуки подражания крысам, которые прекращаются в тот момент, когда герои оборачиваются, чтобы узнать, кто их издаёт. Все стоят с невинными лицами.

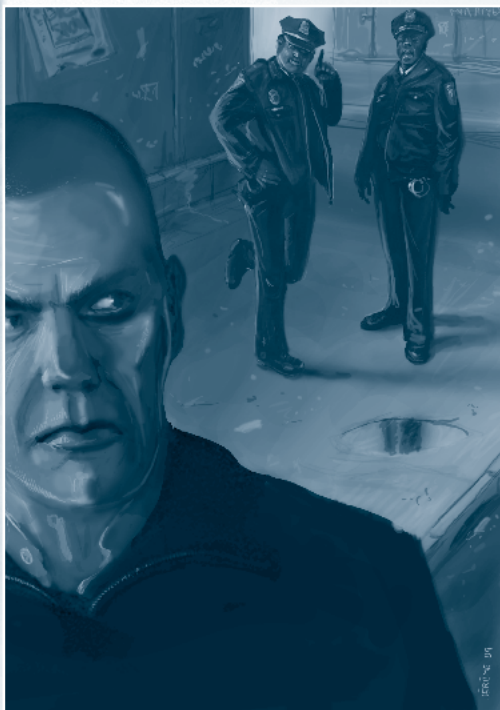
Офицер, ответственный за хранилище улик, сержант Ральф Барбьери, демонстрирует героям открытую враждебность. «Вы бы лучше следили за преступниками, а не за копами». **Бюрократия** позволит ему напомнить, какую мороку с документами они могут устроить, если он откажется сообщить пару простых фактов.

В очередной раз повторив, что таблетки потерялись из-за организационной накладки, а не преступного вмешательства, Барбьери объясняет следующее:

- Наркотики и оружие охраняются тщательнее, чем другие улики.
- Ключ от ящика выдаётся под роспись. Также нужно указать номер дела и заполнить электронную форму, в которой указана причина доступа к ящику — либо чтобы поместить туда улику, либо извлечь для показа в суде или под ответственность следователя.
- Доступ к ящикам имеют только сотрудники хранилища. Никто из СОУК не мог бы просто зайти и залезть в ящик.

(Барбьери по большей части рассказывает детективам (но не игрокам) то, что они и так прекрасно знают).

Augum: среди росписей за ключ от ящика в период между арестом Янси и выходом из тюрьмы Бибби есть один странный пункт. Указанный номер дела относится к уже завершённому расследованию.



Эту запись оставила Мишель Минк.

Потратив 1 пункт **бюрократии**, можно по секрету просмотреть её досье. Она получила перевод в хранилище, что означает тупик карьеры, после того, как заработала слишком много жалоб от горожан в пешем патруле.

Минк, худая женщина со спутанными нечёсанными волосами, всё отрицает с отсутствующим видом. Она заявляет, что просто неверно записала номер. Джефф Бибби ей никто; она никогда о нём и не слышала. Как и остальные сотрудники хранилища, она внесла в систему множество улик, добытых СОУК, но не состоит ни с кем из них в каких-то особенных отношениях. Эта история не выдерживает проверку **проницательностью**, но она настаивает на ней.

СКЛАД

Тип сцены: ключевая

Теперь, когда у них есть повод считать, что Маркез замешан в двух убийствах, но до сих пор нет вещественных улик, детективы, скорее всего, вернутся к полученной ранее зацепке и опять обратятся к Фрэнку Уильямсу из ОВК.

Когда они убедительно перескажут ему то, что сумели узнать, Фрэнк раскрывает часть мозаики, которую держал при себе многие месяцы. В прошлом году он проследил за Маркезом до камеры хранения на задворках города. Затем он узнал, что Маркез снял там складскую ячейку под вымышленным именем. Внутренние правила запрещают сотрудникам отдела по борьбе с наркотиками держать любую собственность под чужим именем. Однако учитывая давление от начальства, которое Уильямс уже испытал при попытке разузнать насчёт СОУК, он понимал, что вступать в конфликт с Маркезом из-за простого нарушения регламента слишком рискованно. Он решил придержать эту карту в резерве и сыграть её, только если будет причина считать, что в содержимом есть улики какого-то серьёзного проступка.

Уильямс рассказывает, где расположен секретный склад Маркеза, который

тот арендовал под именем Фрэнк Флинтстоун — презрительная кличка, которой Гарт называет самого Уильямса. Он передаёт им подписанное свидетельское заявление, которое нужно, чтобы получить ордер на обыск склада. (**Юриспруденция** позволит понять, почему это возможно: полицейские из отдела наркотиков отказываются от защиты от обыска и ареста, когда вступают в должность).

Если игроки интересуются, почему Уильямс сам не участвует в рейде, **бюрократия** отвечает на этот вопрос. Он явно хочет устранить от политического риска, который берёт на себя команда в случае, если она выступит против Маркеза, но ничего не найдёт. Персонажи игроков на себе прочувствуют все последствия, если обыщут его склад и не смогут возбудить дело.

В камере хранения детективы встречаются с владельцем, хрипящим и очевидно больным человеком по имени Винсент Никула. Увидев ордер, он с безучастным видом напоминает, что компания не несёт ответственности по закону за содержимое ячеек. По фотографиям членов СОУК он опознаёт Маркеза как своего арендатора и Колли Коллинза как человека, которого видел рядом с ним. Подлодку, Доминика и Шону он не узнаёт.

Банковские ящики, составленные вдоль одной из стен ячейки почти до потолка, содержат нелегальные копии материалов дел, над которыми работал Маркез. Видеокассеты, DVD и флешки разбросаны по полкам потрёпанного деревянного стеллажа. Вдоль другой стены свалены разные ценные вещи: видеопанель, несколько наборов клюшек для гольфа, дорожных автомобильных дисков и упаковок с высококлассным шотландским виски. На столе стоит разная электроника, но только одна вещь подключена в сеть: устройство для копирования с VHS на DVD. В хранилище нет ни денег, ни наркотиков; Маркез быстро возвращает их в оборот, превращая в цифры на оффшорных счетах.

ПОРЯДОК ОСТАЛЬНЫХ СЦЕН

Рассказ Фрэнка про тайный склад может иметь место в любой подходящий момент после смерти Ламара Янси. Например, детективы могут прийти к нему с убедительным рассказом после того, как Бибби освободят из тюрьмы. Они изучат содержимое склада, а затем, просмотрев кассету с шантажом в наркопритоне, оправятся в хранилище улики и обличат Мишель Минк.

(ключевая) **Сбор улики** показывает, что одна из кассет не покрыта пылью, в то время как других не касались месяцами. На ней Мишель Минк проводит время в месте, похожем на наркопритон, и делает себе несколько уколовок в вену. **(Извлечение данных)** позволяет подключить устройство для копирования к монитору ноутбука, иначе сначала придётся найти где-то телевизор с видеопроигрывателем).

В углу составлены друг на друга несколько ноутбуков. У верхнего на крышке наклейка с тропической рыбкой. Это ноутбук Ирвина Полинга. Он просит ввести пароль при загрузке, что можно обойти с помощью **извлечения данных**. Более дюжины электронных писем на адрес Гарта Маркеза отображаются в папке «Отправленные» почтового клиента. Детективы выясняют, что Полинг шантажировал Маркеза информацией, полученной незаконным путём.

Самые интересные письма следующие:

Дорогой детектив Маркез.

Я знаю, кто вы такой, лучше вас самого. По ночам я заглядываю в ваше сознание. Я вижу, что вы делаете. Что довлеет над вами. Я могу отличить, где настоящие воспоминания, а где фантазии вашего бессознательного. Момент, когда вы убиваете драгдилера голыми кулаками. Та проститутка — как её звали? Джиллиан? Джоди? — проститутка, которую вы оставили умирать из страха перед тем, что её сутенёр про вас узнал. И как вы потом убили и его тоже. Молотком,

в ванне, в пустом доме с серой плиткой на стенах ванной комнаты. Все эти подробности, сильный страх и ненависть — это сон-воспоминание. Ваше воспоминание. Что за сумасшедший новый мир, в котором даже за снами кто-то может шпионить, а? Ну, не волнуйтесь. Мне не нужно многого. Не собираюсь убивать курицу с золотыми яйцами. Просто небольшая рента. Потому что, давайте взглянем правде в глаза, вы очень плохой человек, и ваши друзья тоже плохие люди, и вы заслуживаете расплаты. Если не в следующей жизни, то в этой. И если не перед Богом, то перед мной. Если бы Бог правда существовал, то мир не был бы таким отвратительным, верно?

Здравствуй, солнышко Гарттик.

По поводу того, что ты отправил в обмен на моё дальнейшее молчание: в твоей гнилой черепушке прискорбно мало содержимого. Чем больше я тебя узнаю, тем больше мне хочется отдать тебя под суд. И несмотря на это, ты присылаешь меньше, чем мы договорились. Иногда тебе снится парень по имени Фрэнк Флинтстоун. Так вот, я выяснил, что его на самом деле зовут Фрэнк Уильямс и он из отдела внутреннего контроля. Просто чтобы ты не думал, что я способен искать информацию только у тебя в голове.

Так что доложи остаток мне под дверь, и в следующем месяце будет на 10% больше, окей?

МИШЕЛЬ РАСКАЛЫВАЕТСЯ

Тип сцены: ключевая

Увидев улику в виде записи на кассете, офицер Минк сдаётся и признаёт, что избавилась от улики по делу Бибби по указанию Маркеза. Запись относится к «плохому периоду» в её жизни 2 года назад. Маркез увидел её в притоне во время рейда, но скрыл, что она там была. Пока он не пришёл к ней на прошлой неделе, она и не подозревала, что у СОУК была камера в облюбованной ею дыре. Маркез угрожал отправить записи в ОВК, если она не согласится избавиться от таблеток Бибби. Несмотря на его грубую тактику, Мишель подумала, что она рискует, чтобы помочь Маркезу прикрыть полезного информатора, который немного оступился. Она понятия не имела, что Бибби получил свободу в обмен на совершённое убийство.

Минк соглашается свидетельствовать против Маркеза в обмен на условный приговор. (И так понятно, что в результате её уволят из полиции). Её признание открывает дорогу на обвинение в заговоре с целью убийства для Маркеза и компании. Если поговорить с Уильямсом, он предполагает, что это обвинение будет лишь верхушкой айсберга, если удастся перевербовать кого-то из маркезовых поделщиков.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ

Тип сцены: кульминация

Когда Минк арестуют, приятель Коллинза предупреждает его об этом. Вместе с остальным СОУК он прячется на принадлежащем ему стрельбище далеко за городом, где ждёт армейского товарища, который должен забрать их оттуда на маленьком личном самолёте. Если Уильямса нет на месте, определить адрес убежища помогает **исследовательская работа**.

Если игроки желают, они могут сами возглавить рейд и арестовать преступников. Или можно поручить эту задачу спецназу и таким образом оставить захват за сценой.

Когда команда прибывает на место, на гладком поле, принадлежащем Коллинзу, как раз приземляется самолёт. Маркез и компания бегут к нему, паля из пушек, чтобы не дать полиции приблизиться. Персонажи игроков могут избежать травм, просто держась дальше радиуса поражения. Если они подбегают, то получают 3д6 урона (модификатор +2) в момент пересечения границы заградительного огня. Трата 4 пунктов **атлетики** погашает одну порцию урона; все пересекающие границу получают урон д6 в любом случае. Уместное использование суперсил может дать героям шанс невероятными пройти через огонь, помешать СОУК стрелять или иным способом закончить эту схватку. Например, если испортить самолёт, то Маркез никуда уже не денется. Насколько бы ни прогнали он и его товарищи, они готовы

стрелять на поражение по другим копам (в отличие от заградительного огня), только если их самих попытаются убить. Получив шанс сдаться после того, как самолёт испорчен или линия огня прорвана, они бросают оружие и дают себя арестовать. Друг Коллинза, пилот Омер Карстен, носит пистолет, но в драке не участвует.

ГАРТ МАРКЕЗ

Атлетика 6, бегство 6, драка 9, здоровье 12, стрельба 6.

Оружие: H&K MP5 +2, Глок +1.

ЮЗЕБИО «ПОДЛОДКА» ЧАВЕС

Атлетика 9, драка 12, здоровье 9, стрельба 4.

Оружие: H&K MP5 +2, Глок +1.

РЭЙ «КОЛЛИ» КОЛЛИНЗ

Атлетика 2, драка 4, здоровье 4, стрельба 8.

Оружие: H&K MP5 +2, Глок +1.

ДОМИНИК ЭЛДЕР

Атлетика 4, драка 4, здоровье 2, стрельба 4.

Оружие: H&K MP5 +2, Глок +1.

ШОНА СМИТ

Атлетика 4, драка 2, здоровье 2, стрельба 6.

Оружие: H&K MP5 +2, Глок +1.

РАЗВЯЗКА

Ни при каких условиях Маркез не будет сотрудничать с обвинением. Однако герои могут перетянуть на свою сторону кого-то из его команды, обеспечив более серьёзное наказание остальным. На этом этапе появляется обычный прокурор и говорит, что сделку получит только тот из них, кто первым согласится свидетельствовать против других. Окружной прокурор желает, чтобы как можно больше из них получили жестокое наказание. Перевербовать члена СОУК стоит 2 пункта межличностной способности. Чтобы понять, с какой стороны подходить к каждому из них, может понадобиться дополнительное исследование их частной жизни. Первый сдавший

подельников получает условный срок и, может быть, даже попадает в программу защиты свидетелей.

Трата **ведения переговоров** вкупе с пропуском в программу защиты свидетелей, где можно спрятаться от желающих получить с него долги, в конце концов побуждают приунывшего Рэя Коллинза подписать свидетельство.

Успокаивание облегчает тревогу Элдера, убеждая его, что только правда сможет дать ему свободу.

Подлодка сдаётся под прессом **запугивания**; за его бравым фасадом человек, напуганный мыслью о том, что делают с копами в тюрьме.

Трата **полицейского жаргона** срывает в отношении Смит, которая соглашается свидетельствовать ради своих родственников в полиции.

Добиться сотрудничества от одного из преступников — это завершающий штрих, совсем не обязательный для успеха всего дела. Смотрите в таблице ниже приговоры со свидетельством и без него.

Если кто-то из сообщников соглашается свидетельствовать, в результате выплывает на свет больше убийств, и наказание для всех остальных ужесточается.

	Со свидетельством	Без свидетельства
Маркез	пожизненное	20 лет
Подлодка	пожизненное	10 лет
Смит	20 лет	10 лет
Коллинз	10 лет	4 года
Элдер	8 лет	4 года

Если детективам удастся добыть свидетельство, и чудовищные преступления Маркеза выйдут на свет, ближайшие коллеги перестают считать их доносчиками. Рядовые патрульные могут продолжить демонстрировать презрение.

Без свидетельских показаний отношение других копов может остаться таким же холодным до тех пор, пока команда не расколется новое эффектное дело, которое восстановит их репутацию в глазах других как честных полицейских.



СПИСОК ПЕРСОНАЖЕЙ

- ▶ Эннис Энтони — бандит
- ▶ Дэни Аубе — хулиган-антимутант
- ▶ Сержант Ральф Барбьери — офицер, ответственный за хранилище улик
- ▶ Марлин Бартоломью — начальница склада
- ▶ Джефф Бибби — заключённый
- ▶ Тед Борман — хулиган-антимутант
- ▶ Трэвис Брэкки — помощник смотрителя тюрьмы
- ▶ Девоп Баллок — находчивый, но параноидальный наркоман
- ▶ Гус Брюнер — коллега Ирвина Полинга
- ▶ Де Андре «Искорка» Бирд — бандит
- ▶ Юзебио «Подлодка» Чавес — член СОУК
- ▶ Рэй «Колли» Коллинз — член СОУК
- ▶ Хлон Данкин — массажистка
- ▶ Доминик Эддер — член СОУК
- ▶ Текила Энсиназ — мутант, трансвестит, проститутка
- ▶ Фрэнк Флинтстоун — кличка, которой Маркез называет Фрэнка Уильямса
- ▶ Носорог Гомез — бандит
- ▶ Майк Гриффин — лейтенант Ричарда Джексона
- ▶ (Дэвид Харп) — футболист с нечеловеческой силой
- ▶ Боб Харрис — завсегдатай спорт-бара «Сети»
- ▶ Адам Хэмфилл — помощник начальника детективов
- ▶ Рэй «Мелкий Рэкс» Хендерсон — бандит
- ▶ Нашим Икбал — жалеющий себя работник кафе
- ▶ Ричард Уэйн Джексон — лидер молодёжного крыла Лиги равноправия нейтральных
- ▶ Джимми-депрессняк — апатичный мутант-наркоман
- ▶ Омер Карстен — пилот
- ▶ Люсиль Кинг — помощник окружного прокурора
- ▶ Вольфганг Корн — управляющий дома со съёмными квартирами
- ▶ Джонатан Линч — борец за права мутантов-забияк
- ▶ Джо Малум — хулиган-антимутант
- ▶ Гарт Маркез — глава СОУК
- ▶ Кларисса Майлз — управляющая «Городского рифа»
- ▶ офицер Мишель Минк — сотрудница хранилища улик
- ▶ (Эдисон Муллан) — получивший травму полузащитник местной футбольной команды
- ▶ Винсент Никула — хозяин склада
- ▶ Том Филсон — лейтенант Ричарда Джексона
- ▶ Ирвин Полинг — жертва убийства
- ▶ Карла Портер — владелица/бармен в спорт-баре «Сети»
- ▶ Конрад Пристли — лидер АРН
- ▶ Бриджет Рено ака «Линетт Светошоу» — завсегдатай спорт-бара «Сети»
- ▶ Оскар Розарио — хулиган-антимутант
- ▶ Фредерик «Быстрый Фредди» Россам — завсегдатай спорт-бара «Сети»
- ▶ Дастин Шеперд — хулиган-антимутант
- ▶ начальник смены Джона Смит — дядька члена СОУК Шоны Смит
- ▶ Шона Смит — член СОУК
- ▶ Кеннет Уэстри — бархед
- ▶ Дезире Уитсон — член АРН
- ▶ Фрэнк Уильямс — следователь из отдела внутреннего контроля
- ▶ Ламар Янси — наркобарон
- ▶ Рути Йи — официантка из кофейни

ДЕЛЕНИЕ КЛЕТОК

ПУР сталкивается с возникшей под боком террористической угрозой со стороны неизвестной ранее группы мутантов-расистов. Сумеют ли детективы выяснить правду, которая скрывается за Авангардом мутантной революции — притом, что даже состоящие в нём фанатики-самоубийцы её не знают?

ПРЕДЫСТОРИЯ

Харизматичный предполагаемый мутант Расс Дэвенпорт основал Авангард мутантной революции двадцать месяцев назад, взяв за основу горстку легко внушаемых плюсов. В их число входят Джеффри Милан, иммунный к болезням и ненавидящий самого себя, и Патрисия Гейнс — инженер-биотехнолог (и стенолаз), потерявшаяся в собственных эмоциях.

ПРЕСТУПЛЕНИЕ

Когда его последователи оказываются достаточно идеологически обработаны и становятся готовы к бою, Дэвенпорт наносит быстрый удар, устраивая **«Суперосаду»**: открытое нападения на несчастных обывателей в переполненном туристическом квартале. (Ею прерывается никак не связанная с остальным сценарием комическая сцена **«Счастливые ботинки»**).

РАССЛЕДОВАНИЕ

Хотя террористы и настроены убить себя в случае захвата, вмешательство героев может сохранить кого-то из них живым. Допросы (или документальные улики, оставшиеся после мёртвых) вы-

являют в них **«Пугающий фанатизм»** и безразличие к жизни. **«Проверка прошлого»** даёт похожие психологические профили всех участников нападения: молодые, яркие и не имеющие жизненного якоря парни и девушки, которые легко поддались идеологической манипуляции.

Тем временем, репортажи о нападении в СМИ вызывают волну паники в городе и за его пределами. Появление **«Манифеста мутантов»** добавляет расследованию срочности. Начальство заставляет одного из детективов выступить в новостной передаче **«Главный бюллетень»**, что приводит к отвратительному выбросу ненависти к мутантам в прямом эфире.

Ставки снова повышаются в сцене **«Смерть по рельсам»**, где, как будто в повторение подземного теракта «Аум Синрикё» иммунный к болезням Джеффри Милан распыляет среди спешащих в час пик людей смертоносный вирус. Анализ **«Супер-оспы»** показывает, что вирус взят из университетской лаборатории. В сцене **«Контейнер SU-7»** визит в лабораторию даёт возможность связать кражу вируса с Патрисией Гейнс, студенткой, умеющей лазить по стенам. **«Слежка за Гейнс»** приводит команду к столкновению с оставшимися террористами Дэвенпорта в сцене **«Лица террора»**.

ПОДВОХ

«Главарь» Дэвенпорт изолировал себя от рядовых пешек. Однако анализ пуль, найденных в его тире, приводит детективов к нему самому и помогает

узнать его истинный антимутантный замысел.

ПРЕСТУПНИК

Доказав бывшим соратникам Дэвенпорта, что он ими воспользовался, детективы получают от них свидетельские показания, которые позволяют завершить дело.

СЦЕНЫ

СЧАСТЛИВЫЕ БОТИНКИ

Тип сцены: ложная вводная/комическая

В начале сценария детективы заняты другим расследованием — забавным и нелепым. Сыграйте его в духе комических допросов из сериалов типа «Полиции Нью-Йорка».

Переключайтесь между допросами трёх ключевых фигур:

- ▶ жалобщицы, требовательной пожилой мадам по имени Бонни Крегер;
- ▶ её сына, Герри Крегера, тощего избегающего вопросов парня, который кажется подозрительным (**проницательность**) и покрыт синяками и ссадинами от недавних побоев;
- ▶ и Ромео «Мула» Оливьери, связанного с мафией¹ владельца ресторана, который пожимает плечами и гордит нелепые отмазки, выдёргивая ниточки из своего дурно сидящего пиджака от Армани.

Расскажите игрокам, что произошло перед вводной сценой. Бонни пришла жаловаться, что её сына избили. Он сказал ей, что владелец «Стейк-хауса Оливьери» вздул его за то, что тот заглядывался на его девушку. Бонни хочет, чтобы Оливьери судили за нападение. Она не верит в историю с девушкой; по её мнению, сын стал жертвой ненависти к мутантам. Бонни утверждает, что он умеет передавать мысли на расстоянии, хотя и не выдаёт себя и отрицает свой истинный супергеройский потенциал.

Герри отрицает, что говорил матери хоть что-то из этого. «Ну посмотрите на меня. Разве этому парню есть о чём волноваться, пусть даже я взгляну на его девушку?» Он говорит, что споткнулся и упал перед входом в ресторан, потому что был пьян. **Уличное чутьё** подсказывает, что Герри слишком напуган, чтобы рассказать правду. Он также яростно отрицает, что он мутант.

«Мул», чьё криминальное досье (**исследовательская работа**) содержит богатую историю обвинений, связанных с азартными играми, повторяет рассказ Герри, используя те же слова и фразы, как будто они договорились, что сказать полиции. Естественно, это тоже заставляет включиться **проницательность**.

Объяснив ситуацию, позвольте детективам быстро докопаться до истины, прорвавшись через несколько до смешного очевидных отмазок.

Герри — мутант, и поэтому его побили, но не из-за предрассудков. Ромео держит нелегальное казино на складе недалеко от ресторана. Герри владеет **технопатией** и использовал её, чтобы предсказать выигрыш в автоматах. Провернув этот трюк на один раз больше, чем стоило, он столкнулся с хозяином. Герри заявил, что выиграл исключительно потому, что на нём были его счастливые ботинки. После такого наглого вранья его вышвырнули из заведения, дав в довесок пару тумачков для закрепления урока. Рассказывая эту историю, Герри продолжает утверждать, что выиграл благодаря ботинкам. При виде диаграммы Квэйда и того, как близко на ней стоят **телепатия** (которой, по словам матери, он обладает) и **технопатия**, Герри признаётся, в чём было дело. Однако выдвигать обвинения против Мула он всё равно не желает, так как считает, что тот имел полное право его вздуть.

Прежде чем команда успеет сколько-нибудь продвинуться в предъявлении обвинений Оливьери, в кабинет врывается лейтенант и сообщает, что приоритеты внезапно изменились: в городе разворачивается кризис.

¹ Если вы ещё не играли «Исчезателей», то можете добавить отсылку к ним, уточнив, что Оливьери связан с криминальной семьёй Ветрони.

СУПЕРОСАДА

Тип сцены: вводная/сцена действия

Сцена происходит в основном культурном районе или месте вашего города. Во многих крупных городах основные культурные достопримечательности находятся на набережной; сцена может произойти и там. Это должно быть место, где собираются толпы туристов и горожан и где люди обычно ощущают себя спокойно и безопасно. Именно поэтому оно и стало целью атаки — нападение в таком месте будет шокировать вдвое сильнее, чем в никому неизвестном или подозрительном районе.

Патрульные расчёты со сцены по указанию лейтенанта докладывают детективам, что группа мутантов в масках смешалась с толпой гражданских, а затем устроила смертельную резню с помощью своих суперсил.

В момент прибытия команды террор-группа АМР укрылась за самодельной баррикадой из помятых и сваленных в кучу машин спецназа. Их захватила

и свалила вместе одна из налётчиков по имени Джози Пёрл. Сама Джози не прячется за машинами. Она сидит на крыше соседнего здания и выжидает момент, чтобы броситься вниз на любого посмевшего приблизиться к террористам. Персонажи игроков замечают её, пройдя проверку **слежки** со сложностью 4.

Спецназовцы оцепили периметр. Патрульные полицейские удерживают журналистов и беспечных зевак. Семь тел распластаны на земле вокруг щита из фургонов. Три из них — из спецназа, один — патрульный. Также среди погибших два молодых мужчины и пожилая женщина. Парамедики грузят других жертв в машины скорой помощи. Команды судмедэкспертов выкладывают в ряд больше дюжины трупов. Мешки для них пока не привезли, и лица убитых закрывают футболки с ближайшего торгового ларька.

Командир спецназа уже собрал видеозаписи нападения у гражданских и СМИ. Он предлагает команде посмотреть запись, прежде чем действо-



вать. Это можно сделать на мониторе в похожем на трейлер передвижном командном пункте. Командир — лейтенант Кен Свэйлз, которого герои могут помнить по ситуации с заложниками из «Пищевой цепочки», стартового сценария в книге *«Блюз города мутантов»*. Долговязый длиннолицый Свэйлз непрерывно вытирает потный лоб промокшим платком.

На записи видно, как тесная, но довольная толпа мгновенно обращается в панику. Изображения с ручных камер сильно размазываются, когда их хозяева бросаются бежать. В поле зрения попадают фигуры в масках. Все они в чёрных комбинезонах, рабочих ботинках и чёрных масках. Тёмные очки закрывают глаза, придавая им бесстрастный насекомоподобный вид. Одна из фигур наставляет палец на пару отдыхающих, и у тех чернеет и отваливается от костей плоть. **Анаморфология** определяет эту силу как **испускание радугации**.

Другой призывает рой насекомых, чтобы привести людей в ужас, и устраивает фатальную давку. Третий замораживает жертв **ледяной стрелой**.

Единственная женщина-террорист, попавшая на запись, летает над толпой и убивает людей лучами поджаривающей плоть энергии. **Анаморфология** говорит, что это **поток жара**.

Свэйлз утверждает, что есть ещё пятый налётчик, не попавший на камеры, и у неё могут быть водяные суперсилы.

Хотя у бойни были политические мотивы, террористы не выходят на связь ни с персонажами игроков, ни с кем-то ещё. Их идеология проявится позже, после выхода манифеста. Все они фанатично ищут смерти. Все, кроме Чи, получили капсулы с цианидом, которые проглотят, если арест станет неотвратимым. **Телескопическое зрение** или **чтение мыслей** могут помочь героям заметить, что налётчики собираются принять яд, до того, как они успеют его проглотить. Чи, который невосприимчив к ядам, вместо этого попытается устроить са-

моубийство-об-копа, вызвав на себя огонь во время ареста. Перед смертью террористы стремятся убить максимальное количество полицейских. Сражаться с персонажами игроков они будут до последнего. Считая себя уже мёртвыми, они больше хотят оставить нестираемую память о себе в новостях, чем биться с максимальной эффективностью. Например, Фердинанд Ликата скорее нашлёт на противника стаю птиц, чем станет отстреливаться из своего пистолета.

Террористы уже истощили часть своих сил. Характеристики ниже отражают их запасы в момент, когда на сцену прибывает команда героев. Если им паче чаяния случится вновь появиться в сценарии, возможно, тогда стоит увеличить их запасы пунктов способностей, чтобы отразить неистощённое состояние.

ДЖЕЙСОН «ХИРОСИМА» ЧИ

Слегка крупноватый американец китайского происхождения в третьем поколении, без малого тридцати лет. Атлетика 4, бегство 4, драка 4, здоровье 12, стрельба 8.

Мутантные способности: испускание радиации 13, невосприимчивость к радиации 8, невосприимчивость к ядам (проглатывание) 4.

Оружие: винтовка +1.

МЭРИ «Н2О» ДЕЛОЗЬЕ

Тонкая бледная блондинка слегка за тридцать с невзрачными спутанными волосами.

Атлетика 2, бегство 2, драка 2, здоровье 8, стрельба 3.

Мутантные способности: власть над водой 6, водяная стрела 11, невосприимчивость к ядам (на вдохе) 6.

Оружие: автоматический пистолет 0.

ФЕРДИНАНД «ЛЕДЯНОЕ КРЫЛО» ЛИКАТА

Высокий мужчина около 25 лет с бородой и пронзительными тёмными глазами. Атлетика 8, драка 4, здоровье 10, стрельба 2.

Мутантные способности: ледяная стрела 12, охлаждение 8, управление птицами 12.

Оружие: автоматический пистолет 0.

БИЛЛИ «КРОВОЖУК» МОРАН

Краснолицый веснушчатый блондин двадцати с небольшим лет.

Атлетика 6, драка 3, здоровье 2, стрельба 9.

Мутантные способности: внушить страх 11, кровавая струя 15, управление насекомыми 11.

Оружие: автоматический пистолет 0.

ДЖОЗИ «ТУНГУСКА» ПЁРЛ

Грациозная, с высокими скулами молодая женщина смешанного афроамериканского и индейского происхождения.

Атлетика 12, бегство 12, драка 8, здоровье 6.

Мутантные способности: полёт 8, поток жара 10, регенерация 10, сила 6.

ПУГАЮЩИЙ ФАНАТИЗМ

Тип сцены: вариативная

Если герои окажутся достаточно умны или удачливы, они могут захватить одного или нескольких террористов живьём. Джейсон Чи, неспособный убить себя с помощью цианида, наиболее вероятный кандидат в пленники.

Никто из налётчиков не желает сотрудничать со следствием. Они будут со стеклянным взглядом вещать о своей идеологии, но не сообщат свои «человеческие имена» и не расскажут о своей обычной жизни. Эти люди отзываются только на мутантные прозвища.

Все говорят примерно одно и тоже с учётом личных изъянов характера:

Джейсон «Хиросима» Чи беспрерывно хмурится, чтобы придать жёсткости своему детскому лицу.

Мэри «Н2О» Делозье демонстрирует пассивную агрессию. Она обижена, как будто детективы были к ней несправедливы и должны сами понять, что сделали не так, и принести извинения.

Фердинанд «Ледяное крыло» Ликата расценивает самое крошечное давление со стороны детектива-мужчины как угрозу своему авторитету мачо. Хотя

он вырос в Америке, лёгкий акцент напоминает о том, что его детство прошло на юге Италии.

Билли «Кровожук» Моран подчёркивает свой имидж забияки обильным сквернословием. В отличие от остальных — выходцев из приличных семей, Моран — драчливое дитя улицы. Связь с АМР для него — способ убежать от чувства собственной беспомощности.

Джоззи «Тунгуска» Пёрл извергает злобные апокалиптические речи со словесными оборотами на уровне профессора гуманитарных наук.

- ▶ Они устроили нападение от имени Авангарда мутантной революции.
- ▶ В отличие от предателей своего вида из ИАП и дилетантов из ФГД, Авангард мутантной революции не удовлетворяется простыми разговорами.
- ▶ Революция, которую они ищут, настоящая и реальная. Поэтому средства настоящей революции, в том числе и террор, будут использоваться без колебаний и сомнений.
- ▶ Мутанты составляют всего 1% популяции. Согласно неумолимым законам политической логики, они должны стать либо угнетателями, либо угнетёнными.
- ▶ Люди слабы духом и ленивы. На протяжении истории людские массы с радостью принимали ярмо, подчиняясь крошечному числу правящему классу.
- ▶ Авангард мутантной революции сделает плюсов новым правящим классом 21 столетия. Их действия приведут человечество в ужас, вызовут глупые и трусливые репрессии по отношению к мутантам. Вынужденные выбрать сторону, те мутанты, которые наивно считают себя частью единого человечества, в конце концов по здравому размышлению присоединятся к новой элите.
- ▶ Глобальная война между нормами и плюсами неизбежна что с участием АМР, что без него. Они просто ускорили её приход, чтобы она случилась до того, как мутантов тихонько

ослабят десятилетия дискриминации и навязанного медиа отвращения к самим себе.

- ▶ АМР пользуется тактикой камикадзе, чтобы показать слабым и трусливым нормалам праведный огонь мутантной решимости.
- ▶ Мутанты-полицейские из ПУР — самые отвратительные и невежественные предатели. Сейчас они цепные псы нормалов. Но однажды могучие волны истории приведут и их к пониманию того, кто их настоящие братья. Тогда они тоже смогут пожинать плоды революции, которой сейчас слепо пытаются помешать.

Выявление влияния показывает, что никто из террористов не подвергался воздействию мутантных сил на мозг.

Судебная психология поможет провести аналогию с поведением фанатиков или сектантов. Мутантов явно подвергли основательной идеологической обработке, но присоединились к группе они, скорее всего, добровольно. Каждый демонстрирует черты характера, которые зачастую идут рука об руку с экстремальным радикализмом. Низкая эмпатия, чувство оторванности от общества в сочетании с острой потребностью в определенности и нежеланием различать оттенки серого. У них также имеются симптомы постмутационного нарушения корректировки (ПМНК) — расстройства личности, которое возникает, когда человек обретает статус плюса и оказывается неспособен примирить новое «я» со своим самоощущением.

ПРОВЕРКА ПРОШЛОГО

Тип сцены: вариативная

Команда скорее сможет узнать о прошлом террористов, проведя расследование после их смерти. Даже если они остались в живых, родня расскажет о них больше, чем они сами.

Никто не держит при себе документов. Карманы их комбинезонов в основном пусты, если не считать запасные обоймы и характерно странный набор мелких предметов: подвеска для телефона

с «Хелло Китти» (Чи), пакетик малайских мятных конфет (Делозье), зажигалка с изображением рок-звезды Карлоса Сантаны (Ликата), флешка с несколькими эпизодами телеигры «Тройная попытка» (Моран) и фигурка дракона из фальшивого нефрита (Пёрл).

Исследовательская работа находит совпадение отпечатков с базой у Морана и Делозье. Первый попал в систему из-за нескольких арестов за хулиганство, вторая работала на армию как гражданский специалист, выполняя простую работу с документами.

Всех террористов, кроме Морана, быстро опознают родственники, если показать их лица в СМИ.

- ▶ Родители Джейсона, Саймон и Мельба Чи, оскорблены и шокированы тем, что их сын связался с террористами. Он перестал с ними общаться шестнадцать месяцев назад, после многих лет безуспешного лечения от депрессии. Болезнь началась в двенадцать лет одновременно с тем, как проявились его мутантные способности. Саймон считает, что эти факты не связаны между собой, а Мельба винит сверхспособности в том, что у сына появилась депрессия. Саймон владеет долей в очень успешной строительной фирме. Комната Джейсона под завязку забита новейшими электронными

ДЖЕЙСОН И СТАТЬЯ 18

Бюрократия не находит никаких упоминаний о регистрации Джейсона Чи согласно статье 18. Родители поражены, когда узнают, что у сына были способности из восемнадцатой статьи. Они знали, что у него есть невосприимчивость к ядам: поняли, когда он на спор выпил pintу гербицида, и ничего с ним не случилось. Он также дал родителям понять, что обладает распылением кинетики. Чета Чи убеждает детективов, что они непременно настояли бы на регистрации сына, если бы только знали о существовании у него такой силы.

игрушками и дорогими коллекционными предметами, так что сразу ясно, что родители не жалели денег на попытки ублажить проблемного ребёнка.

- ▶ Мэри Делозье опознаёт её мать, Катерина Сэмпл. Она считает, что недовольство дочери жизнью началось в тринадцать лет, когда мать второй раз вышла замуж. Последний год Мэри пересылала ей по электронной почте зажигательные политические агитки о правах мутантов. Сэмпл никогда не интересовалась новым кругом друзей дочери. **Сугубая психология** подсказывает, что она вообще не хотела обсуждать эту тему. Миссис Сэмпл скромно признаётся, что сама владеет мутантными силами, но говорит, что никогда ими не пользуется, опасаясь развития астмы. **Анаморфология** (или взгляд на диаграмму Квэйда) даёт понять, что её способности — **власть над ветром** и **откачка кислорода**. Чтобы она сама это подтвердила, нужно применить **успокаивание**.
- ▶ Отец Фердинанда Ликаты Эугенио — знаменитый конструктор автомобилей. **Эрудиция** подсказывает, что он дизайнер популярного недорогого спорткара «Зипстер». Эугенио производит впечатление увлечённого трудоголика, который потерял связь с сыном, погрузившись в требующую большого напряжения и сил карьеру. Эугенио говорит, что ненавидит политику и всегда предостерегал сына от того, чтобы связываться с борцами за права мутантов. Он считал, что Фердинанд вступил во Фронт генетического действия, что уже достаточно плохо. Похоже, что Эугенио готов лишить сына наследства — по-смертно, если того убили во время «Суперосады».
- ▶ Родственники Морана сами не являются. Отпечатки его пальцев и **исследовательская работа** приводят детективов на порог его ближайшего родственника — седого

и пропитого дядюшки Тедди Морана. Его мать пропала в шестнадцать лет, отец, которого подозревали в её убийстве, три года спустя умер в тюрьме, мотая срок за другие дела. Тедди говорит, что Билли всегда было легко одурачить, но вступить в банду, которая не только не платит денег, но и требует от тебя самоубийства — это вершина тупости. Хотя Моран считает воспитание Билли нормальным, глядя на него, ясно, что тот терпел в детстве в основном пренебрежение и побои.

- ▶ Родители Джози Пёрл, Джозеф Пёрл и Мэри Белое Облако, оба учёные в самом престижном университете города. Оба в прошлом увлекались радикализмом, но очень расстроились, когда их одарённая дочь начала заигрывать с тактиками насилия, от которых они сами отвернулись ещё молодыми активистами в 80-е. Она продолжала с ними общаться, даже когда АМР стал сжимать её в своих когтях. На одном этапе она пообещала устроить родителям встречу с лидером своей ячейки, которого называла кодовым именем Кератин. К её явному разочарованию, Кератин отменил встречу. Вскоре после этого Джози увиделась с родителями в последний раз. Это было около трёх месяцев назад. (**Химия:** кератин — это волокнистый белок, из которого состоят растущие на коже образования, такие как ногти и волосы).

МАНИФЕСТ МУТАНТОВ

Тип сцены: реакция противника

Добавляйте по ходу сцен расследования вставки из скорбных и тревожных сообщений СМИ, освещающих происшествие, которое быстро окрестили Бойней на набережной. (Замените название места на более подходящее, если это необходимо). Как раз, когда поток новостей о случившемся начинает иссякать, АМР подогревает панику, посылая «Манифест мутантов» по электронной почте во все

вещательные компании и печатные издания. Манифест имеет форму pdf-файла с топорной эмблемой Авангарда мутантной революции в виде водяного знака после текста.

Авангард мутантной революции берёт на себя ответственность за Бойню на набережной

Авангард мутантной революции объявляет себя виновником так называемой Бойни на набережной. Вскоре последуют новые атаки.

Мы используем теракты против человечества как необходимый опережающий удар, направленный против насилия, которому мутанты подверглись с его стороны в прошлом и подвергнутся в будущем. Где бы мутанты ни заявляли о себе, везде их ждали насмешки, дикость и подавление.

Авангард мутантной революции, изучив диалектику истории, понимает, что возникновение нового разумного вида неизбежно приводит к его конфликту с видом старым. Это лишь вопрос времени, когда оставленные позади нормы начнут генетические чистки, пытаясь соскрести наш вид с лица планеты. Естественно, мы должны выжить и мы выживем. Для этого мы призываем мировое сообщество генэкспрессивных захватить рычаги мировой власти до того, как нас слишком ослабят.

Авангард мутантной революции готов жертвовать жизнями своих храбрейших и лучших членов ради абсолютной победы. Пусть нас мало, зато решимость станет нашим видовым признаком. Мы покажем всем волю ярость или же будем выпороты как псы. Армия мучеников сплотила ряды перед битвой. В межвидовой войне нет ни посторонних, ни невинных. Неприкосновенных тоже нет.

Мы не ожидаем, что победа в будущей аморальной дарвинистической борьбе дастся легко. Мы не удовлетворимся ничем, кроме абсолютного мирового господства. Мы не ждём, что его можно достичь, не пролив ещё большего количества крови.

И эта кровь будет пролита.

Нашим генэкспрессивным братьям мы говорим: готовьтесь к всемирной генетической войне. Готовьтесь до смерти бороться с преследующими вас, будь то ваши матери, отцы, братья или дети. В этой войне есть лишь две стороны. Мы и они. В глубине своего изменённого естества вы и сами это знаете.

Пока мы не станем править миром, это будет борьба не на жизнь, а на смерть.

Извлечение данных даёт понять, что сообщение было отправлено с зарубежного анонимного сервиса и отследить его не представляется возможным. Любой человек со средним знанием интернета мог бы такое сделать.

Подлинность сообщения подтверждается тем, что к нему прикреплен список странных вещиц, которые были при себе у террористов. (Если детективы позволили этой информации попасть в прессу, пусть теперь страдают, что доказательство больше не является достоверным).

Появление манифеста запускает бюрократические сирены внутри полицейского департамента. Когда происшествие получило официальный статус теракта, дело желают забрать федералы. Как обычно, полиция хочет защитить свою территорию и не желает делиться. Команду навещает лейтенант и требует отчёта, который он мог бы передать начальству, чтобы то, в свою очередь, успокоило мэра и окружного прокурора.

ГЛАВНЫЙ БЮЛЛЕТЕНЬ

Тип сцены: грама

Когда нарастает политическая необходимость успокоить граждан, сверху спускается распоряжение, чтобы один или два наиболее подготовленных к встрече с прессой детектива поучаствовали в прямом эфире национального новостного шоу «Главный бюллетень» и ответили на вопросы ведущего, Джима Хатчинса.

Эрудиция даст понять, что Хатчинс — типичный кабельный болтун. Он придерживается резко правых взглядов и предсказуем в своём отношении к закону и порядку, поэтому от него можно ожидать простых вопросов, которые позволят полиции произвести хорошее впечатление.

Перед съёмкой лейтенант инструктирует подчинённых, которые будут принимать участие:

ВОЙНЫ ЗА ТЕРРИТОРИЮ

Если вам требуется дополнительный драматический сюжет второго плана, добавьте в коктейль пытливого специалиста по связям из федералов. Как и во многих полицейских сериалах, те из детективов, кто не относится к группе главных героев, появляются в поле зрения лишь чтобы добавить им проблем. Эти федералы — заносчивые упрямцы, которые намертво вцепились в неверную гипотезу. Они убедили себя, что АМР — проявление угрозы из-за рубежа, и яростно конфликтуют с персонажами каждый раз, когда добытые ими улики указывают в другую сторону.

Спецагент Аллен Сэнфорд — мордастый, как бульдог, мужчина, который даже самое ничтожное взаимодействие превращает в тестостероновый поединок.

Спецагент Глория Стефанюк пытается получить преимущество над другими, надевая классическую маску Снежной королевы. Всегда холодно-привлекательная, с идеальной причёской и макияжем, она разговаривает острыми, презрительно-точными фразами.

Никто из них и не пытается скрыть неверие в силы местных полицейских. После выхода «Главного бюллетеня» они начинают повторять вслед за публикой, что детективы слишком тесно связаны с этим делом, чтобы его расследовать.

Сюда можно добавить и романтический сюжет, придав одному из федералов уязвимую сторону и сделав его привлекательным для того из детективов, кому может подойти такая история.

СПЕЦАГЕНТ АЛЛЕН СЭНФОРД

Атлетика 3, драка 6, здоровье 2, стрельба 8.

Оружие: «Глок» 0.

СПЕЦАГЕНТ ГЛОРИЯ СТЕФАНЮК

Атлетика 2, драка 4, здоровье 3, стрельба 10.

Оружие: «Глок» 0.

- ▶ Главная цель — успокоить зрителей. Полиция больше всего хочет не допустить актов самосуда над мутантами, которые могли бы подпитать страх перед предсказанной АМР глобальной войной между хромами и нормами.
- ▶ Во вторую очередь нужно призвать население сообщать любую информацию, которая поможет раскрыть остатки террористической ячейки.
- ▶ Наконец, нужно создать впечатление, что местная полиция держит дело под полным контролем. Ни к чему отдавать его федералам.
- ▶ И в процессе следует раскрыть как можно меньше фактов о ходе расследования. Как и любой журналист, Хатчинс наверняка попытается раскрутить детективов на какую-нибудь сенсацию.

Хатчинс, бывший профессиональный игрок в футбол с бычьей шеей, а ныне бескомпромиссный знаток жизни, ожидаемо начинает с того, что пытается выжать из детективов больше информации о деле. Когда этот номер не проходит, он побуждает их порассуждать о размере, истории и составе Авангарда мутантной революции.

Когда эта тема иссякает, Хатчинс снова переключается на детективов, в агрессивной манере выясняя, как они объяснят то, что полиция решила поручить такое дело копам-мутантам. Разве тут нет конфликта интересов? Хатчинс не обвиняет их напрямую, но делает намёки, что некоторые, возможно, посчитают, что генэкспрессивные полицейские могут втайне сочувствовать АМР. Разве им не стоит устраниваться от такого дела?

Провоцируйте игроков настолько резко, насколько это возможно в рамках того, что дерзкий телеведущий мог бы позволить себе в прямом эфире. Эта сцена призвана подчеркнуть серьёзность ситуации и проверить, насколько детективы способны оставаться корректными под огнём язвительной критики.

Если героям удастся донести свою позицию, они зарабатывают одобрение лейтенанта. Если они сорвутся, то по-

лучат от него головомойку по возвращении в штаб-квартиру. В офисе мэра посмотрели выпуск и теперь подумывают передать дело федералам. Это, естественно, станет серьёзным ударом по авторитету отряда.

СМЕРТЬ ПО РЕЛЬСАМ

Тип сцены: реакция противника

Вскоре после (возможно, катастрофического) появления на ТВ детектив, участвовавший в шоу Хатчинса, получает телефонный звонок. Искажённый электроникой мужской голос холодно сообщает, что он выбрал не ту сторону в межвидовой гражданской войне, и теперь его место на свалке истории. Прежде, чем персонаж игрока успевает что-то возразить, голос называет крупную станцию подземки и произносит: «Две минуты».

Если в выбранном вами Городе мутантов нет метро, найдите другое подходящее замкнутое пространство. Дэвенпорт выбирает место так, чтобы добиться максимальной паники среди людей. Он использует место, где почти все часто бывают, чтобы людям легко было представить, что и они были там в момент атаки.

Через девятую семь секунд после того, как Дэвенпорт вешает трубку, Джеффри Милан, который сидит в вагоне метро, с грохотом заезжающем на станцию, открывает крышку контейнера, похожего на кофейную термोकружку, и ставит его под сиденье. Несколько секунд спустя пассажиры полузаполненного вагона начинают испытывать пугающие симптомы. Под кожей образуются кровотокающие метастазы, превращая её в сплошной синяк. Белки глаз краснеют. Кровь заполняет лёгкие, вызывая удушье и обмороки. Милан, иммунный к любой болезни, спокойно выходит из вагона, а невидимое облако вируса выкатывается из дверей следом за ним. На платформе биооружие поражает ещё десятки пассажиров. Несмотря на ужасную вирулентность, облако заразы быстро рассеивается. У людей, стоявших более чем в 300м от дверей зара-

жённого вагона, пятнами чернеет кожа и краснеют глаза, но они не валятся с ног и не захлабываются кровью. Четверо из этих в меньшей степени пострадавших жертв тем не менее умирают от инфарктов или инсультов, так как были более уязвимы из-за болезней сердца.

Члены команды могут быть на месте самыми первыми, но даже так им не удаётся застать и перехватить Милана. Сцену невозможно взять под контроль; пассажиры в панике давятся у выходов со станции. Если герои оказались на сцене первыми, они могут придумать, как успокоить толпу и не позволить ей затоптать недостаточно удачливых, с помощью своих мутантных сил.

Сугмезэкспертиза позволяет вспомнить, что протокол требует от команды закрыть станцию и не выпускать и не выпускать никого, пока не прибудет одетая в костюмы химзащиты партия от Центра по контролю и профилактике заболеваний (или другой подобной службы). Если они тем не менее зайдут внутрь, то выяснится, что опасность заражения уже существенно ниже. Персонажи со способностью **иммунитет к болезням** невосприимчивы. Все остальные вошедшие в горячую зону в первый час зачистки проходят проверку **здоровья** со сложностью 4. Провалившие проверку получают покраснение глаз и неровные пятна почерневшей, налитой кровью кожи. На протяжении расследования они теряют два дополнительных пункта **здоровья** при каждом получении урона.

Когда прибывает команда из центра по контролю заболеваний, начинается спор насчёт приоритета. Медики хотят обойтись с местом как с потенциальным источником неизвестной заразной болезни. Если детективы не станут настаивать на том, что станция является местом преступления, это будут делать федералы. После порции препирательств и звонков начальству с самого верха поступает приказ присвоить мерам по пресечению эпидемии высший приоритет перед сохранением улики.

Команде детективов выдают костюмы химзащиты, чтобы быстро осмотреть и сфотографировать сцену перед тем, как чистильщики примутся за работу. Десятки скрюченных в муке мёртвых тел лежат на платформе и в вагоне. Вид нетронутой сцены заражения вызывает кризис, который способен усугубить состояние следующих связанных с **самооблагоданием** дефектов: депрессии, диссоциации, комплекса мессии, панического расстройства, синдрома дефицита внимания, склонности к привыканию или шизофрении.

(ключевая) Если детективы настояли на том, чтобы пройти на станцию, персонаж игрока со **сбором улик** замечает, как в контейнер на утилизацию отправляется кофейная кружка.

Часть пострадавших попали в больницу, и количество жертв теракта продолжает увеличиваться со временем. На данный момент их 36, на следующий день становится 38, потом 39, и окончательное значение в 41 достигается ещё через два дня.

На дверь заражённого вагона чётко направлена камера наблюдения. На записи запечатлена цепочка событий, о которых говорили раньше. Молодой аккуратный парень спокойно выходит из вагона, неподвластный быстро распространяющейся болезни, в то время как люди корчатся вокруг него. Одетый в ветровку, водолазку, костюмные брюки и замшевые лоферы, подозреваемый на секунду останавливается и усмехается, подняв лицо к камере. Затем выходит из поля зрения. Игроки, скорее всего, поймут и сами; если необходимо, **анаморфология** напомнит им, что **иммунитет к болезням** — это способность, присущая мутантам.

Электронная слежка помогает заметить на стопкадре с ухмылкой, что у Милана во рту **клыки**.

ОТСЛЕДИТЬ ЗВОНОК

Тип сцены: вариативная

С помощью **электронной слежки** детективы выясняют, что номер мо-

бильного, с которого звонил Дэвенпорт, зарегистрирован на Джейсона Чи.

Потратив 1 пункт **электронной слежки**, можно получить доступ к соевой сети города и определить текущее положение телефона. В данный момент он быстро движется, как будто владелец едет в машине. Транспортное средство направляется к крупнейшему городскому стадиону. Патрульные машины, собранные, чтобы остановить автомобиль, обнаруживают, что это такси. Кто-то воткнул телефон между подушками пассажирского сиденья и оставил там. Телефон завернут в копию манифеста AMP.

Если проверить содержимое памяти телефона с помощью **извлечения данных**, становится ясно, что Чи внимательно следил за тем, чтобы не оставить никаких улик. Список контактов и история вызовов содержат лишь несколько подозрительных номеров, остальные принадлежат членам его семьи и безобидным организациям типа доставки пиццы. Вышеупомянутые номера относятся к четырём аппаратам, которые приобрели примерно в одно время с этим; каждый подписан кодовым именем мёртвого или пойманного товарища: Кровожук, H2O, Тунгуска и Ледяное крыло. **Aygun** позволяет найти записи об оплате, подтверждающие, что Чи купил телефон всего за несколько недель до Бойни на набережной.

Детектив, получивший звонок, может задуматься, как же AMP сумел достать номер его рабочего мобильного. Чтобы это узнать, придётся поработать ногами и потратить полдня на **исследовательскую работу**, либо вложить 2 пункта и сделать то же самое за час. Детектив оставлял свой номер продюсерам шоу Хатчинса. Одна из помощниц Хатчинса передала номер женщине, которая позвонила ей и представилась ведущей другого кабельного новостного шоу. Эта помощница — Жизель Клоусон, симпатичная и теперь донельзя нервная молодая девушка, совсем недавно закончившая учиться на жур-

налиста. Трата 1 пункта **успокаивания** необходима для того, чтобы поговорить с ней немедленно; иначе она сначала нанимает адвоката, из-за чего допрос откладывается на пару дней. Когда она наконец начинает сотрудничать, то описывает голос звонившей как молодой с намёком на скрываемый южный акцент. (Если ваш Город мутантов и так на юге, выберите другой местный акцент, который будет выделяться и который нацеленный на карьеру человек попытается смягчить).

Клоусон звонила Патрисия Гейнс по поручению Дэвенпорта.

ОХОТА НА МИЛАНА

Тип сцены: вариативная

Если детективы отправляют в СМИ изображение Милана — статичное или движущееся — их накрывает поток звонков на его счёт. Как и в любом громком деле, безумных и необоснованных заявлений гораздо больше, чем полезных. Чтобы быстро отделить верные наводки от бреда, необходима трата пунктов **исследовательской работы**: 2 пункта позволяют идентифицировать Милана в течение суток, 1 пункт — на следующий день. На третий день информация становится доступна без трат.

Первый сообщивший полезную информацию — 23-летний студент-машиностроитель Рокки Риле, который узнал в человеке с видео бывшего одноклассника Джеффри Милана. Риле, гибрид хипстера и ботаника, носит странную футболку, в которой **эрудиция** позволяет распознать отсылку к интернет-шутке недели. Он объясняет, что на короткое время позволил неуклюжему в обществе Милану присоединиться к своей учебной группе. Рокки вспоминает Милана как тихого, но склонного к спорам, пассивно-агрессивного парня, который быстро переключался между новыми интересами и хобби. Сюда относились музыка в стиле эмбиент, вещицы времён Холодной войны и онлайн-игра «Глобаль-

ная угроза». Однажды Милан заявил, что изобрёл безотказный способ подсчёта карт и пытался уговорить Рокки поехать с ним в Лас-Вегас, чтобы выиграть денег в блэк-джек. Рокки велел Джеффри свалить, когда его нелепые попытки кадрить девушек из группы стали совсем невыносимыми. Хотя Милан редко говорил о своём прошлом, он упоминал, что вырос в системе приёмных семей.

Затем появляются другие свидетели, подтверждая личность Милана и добавляя понемногу информации:

- ▶ Жующая жвачку чересчур сильно накрашенная Бернис Холлинз полгода была приёмной матерью Милана, когда ему было 16. Она называет его «пререкающимся сопляком» и «именно таким маленьким засранцем, от которого ожидаешь подобных вещей». Холлинз взяла его в дом исключительно ради денег, которые можно выжать из системы опеки.
- ▶ Атлетичный и привлекательный бывший сосед по комнате Дэн Хаскин описывает Милана как эгоиста, который ест чужую еду и никогда не моет посуду. Хаскин признаёт, что мстил ему, прикалывая к его двери статьи о СВСП. По какой-то причине Милан ужасно боялся, что является переносчиком СВСП.
- ▶ Лидер Фронта генетического действия Шэрон Брайсон неохотно выходит на связь и рассказывает, что Милан недолго состоял в её организации где-то полтора года назад. Он был очень навязчивым и всегда хотел находиться в центре внимания. (**Сугебная психология** подсказывает, что в жизни Брайсон есть место только для одного эгоистичного центра вселенной — её самой). После того, как она отклонила его предложение построить для них дорогостоящую компьютерную систему, он расстроился и заявил, что они не делают ничего реального.

Никто из людей, знакомых с его прошлым, не может рассказать, где Милан находится сейчас.

СУПЕР-ОСПА

Тип сцены: ключевая

(ключевая) **Химия** позволяет найти чистый образец патогена на дне термокружки. Детектив распознаёт уникальные генетические маркеры, которыми производитель пометил вирус. Проведя их по каталогу биологических угроз министерства нацбезопасности, он определяет происхождение вируса. Его сделали в биотехнологической лаборатории главного научного университета города.

Глава факультета биотехнологии, доктор Трина Уорд, с готовностью помогает полиции. Она опасается, что инцидент навсегда испортит репутацию университета. Уорд устраивает детективам встречу с доктором Дэвидом Зюссманом, исследователем, который зарегистрировал обнаруженную ими генетическую метку.

Энергичный, чересчур словоохотливый доктор Зюссман уверяет детективов, что созданный им ретровирус ни в коем случае не является патогеном. Он посвятил годы разработке вируса, который мог бы доставлять лекарства, убивающие раковые клетки. Он назвал его УРП или универсальный рецептор-переключатель. Завершённый УРП мог бы лечить рак без побочных эффектов, присущих химио- и лучевой терапии. Несмотря на то, что его потрясли смерти в метро, самое важное — убедиться, что они не загубят исследование, которое способно спасти несчётное множество жизней. **Химия** подсказывает, что Зюссман преуменьшает потенциальную опасность своего проекта — именно высокая адаптивность его вируса и делает его идеальным контейнером для доставки биологического оружия. Имея доступ к образцу УРП, даже аспирант может превратить известную бактерию или вирус в смертельный патоген.

В ответ на вопрос Зюссман поясняет, что УРП был разработан так, чтобы быстро разрушаться при контакте с иммунной системой живого организма, дезактивируя свою полезную нагрузку. Без этой системы патоген из подпольки мог бы убить полгорода. (**Химия** подсказывает, что Зюссман снова преуменьшает. Без этого аварийного выключателя патоген мог бы устроить глобальную пандемию¹).

Неловко пытаясь продемонстрировать лояльность к мутантам, Зюссман рассказывает, что УРП был выделен из клеток латентных плюсов. Это побочный продукт феномена спонтанной мутации.

В любом случае Зюссман настаивает, что его лаборатория, наверное, стала жертвой кибер-шпионажа. Террористы, должно быть, получили доступ к его жёстким дискам и скопировали метод синтеза УРП. Меры безопасности в лаборатории слишком строгие, чтобы кто-то смог вынести настоящий образец. Его студенты, которым он безоговорочно доверяет, тем не менее проходят регулярный обыск, чтобы не допустить утечки УРП из лаборатории.

КОНТЕЙНЕР SY-7

Тип сцены: ключевая

Эксперт в **электронной слежке** понимает, что система безопасности лаборатории — настоящее произведение искусства. Образцы УРП держат в металлических контейнерах в строго охраняемой комнате.

Однако **сбор улики** быстро позволяет вычислить контейнер, не похожий на другие. Его уплотнительное кольцо покрыто трещинами, а значит, он гораздо старше соседей. На ярлыке надпись SY-7.

Химия подтверждает, что образец SY-7 — вовсе не УРП, а просто инертная жидкость.

Анализ документов позволяет определить возраст клея, которым ярлык крепится к контейнеру, и понять, что он

²Если игрокам интересно и темп игры позволяет, можно добавить сюжет второго плана, в котором герои пытаются прикрыть безответственные исследования Зюссмана.

от другого производителя и был наклеен на контейнер месяцами позже, чем ярлыки с других, настоящих образцов.

(Смысл этой улики: Гейнс взяла другой, старый контейнер, наклепила на него фальшивый ярлык и поставила на место настоящего).

Сбор улик позволяет обнаружить, что с окном комнаты что-то делали. Комната расположена на 9 этаже, и без помех проникнуть из соседних помещений в неё нельзя. Если детективы обыщут стену снаружи, чтобы найти волокна, **сбор улик** даст несколько сетул — волосков, которые оставляют носители способности **стенолазание** (см. «Блюз города мутантов», стр. 76).

(ключевая) **Дактилоскопия** позволяет снять отпечатки с металлического подоконника. После изучения в криминалистической лаборатории становится ясно, что один набор отпечатков содержит бороздки, характерные для стенолазов. Все работавшие в лаборатории Зюссмана сдали отпечатки пальцев в качестве меры безопасности. Этот набор принадлежит его бывшей аспирантке Патрисии Гейнс.

Доктор Зюссман говорит о Гейнс в восторженных тонах, пока не соображает, что она подозреваемая по делу. Тогда он разворачивается на 180 градусов и утверждает, что практически с ней не общался. Зюссман шокирован новостью о том, что его бывшая ассистентка может оказаться террористом — и почти так же неприятно поражён тем, что она была скрытым мутантом. На мгновение забыв, с кем разговаривает, он убеждает детективов, что принял особые меры, чтобы отсеять мутантов из кандидатов на работу. Зюссман может рассказать о Гейнс следующее:

- ▶ Она была одной из самых прилежных работниц. На Патрисию всегда можно было рассчитывать, если требовалось выполнять скучную рутинную работу, которая и вносит основной вклад в успех исследования.
- ▶ Она была сдержанным, не склонным к выпячивать своё «я» человеком;

предпочитала оставлять свои проблемы и жалобы при себе.

- ▶ Зюссман с радостью оставил бы её у себя, если бы она согласилась.
- ▶ Он никогда не давал ей возможности преподавать, потому что не хотел отвлекать от важной исследовательской работы.
- ▶ Она сказала ему, что уходит, потому что нашла позицию в другом университете, где ей позволят преподавать. Он пытался отговорить её, но безуспешно.
- ▶ Одна из бывших коллег Патрисии может пролить больше света на её личную жизнь. Тихая лаборантка Мадхура Равал описывает её так:
- ▶ Очень мотивированная, но одинокая и неуверенная в себе.
- ▶ Она выросла на юге, но приложила много сил, чтобы избавиться от когда-то сильного акцента. (Эта улика позволяет предположить, что именно Патрисия узнала телефонный номер одного из детективов от помощницы Хатчинса, см. «Отследить звонок», стр. 78).
- ▶ Патрисия никогда не рассказывала о своих сердечных делах. Незадолго до того, как она уволилась из лаборатории, Мадхура заметила её на территории университета в компании высокого широкоплечего мужчины с сединой в волосах. Он нависал над ней с таким собственническим видом, что Мадхура предположила, что это её бойфренд. (Это был Расс Дэвенпорт).
- ▶ Когда она спросила насчёт него, Патрисия выглядела неприятно поражённой и сменила тему. Из этого Мадхура заключила, что он, должно быть, женат.

У Зюссмана всё ещё есть адрес Патрисии.

СЛЕЖКА ЗА ГЕЙНС

Тип сцены: ключевая

Если детективы успели поймать и допросить членов АМР, устроивших Бойню на набережной, они могут сами дога-

даться, что Гейнс ничего не скажет, если сейчас её арестовать. Если нет, детектив с **судебной психологией** напоминает товарищам, что прошедших внушение террористов очень трудно заставить выдать сообщников. С большей вероятностью детективы выйдут на них, просто проследив за ней.

Чтобы проследить путь Гейнс до логова террористической ячейки, команде потребуется установить слежку за её домом-дуплексом в тихом жилом районе.

Следующие шаги добавят напряжения и интереса в сцену преследования. Используйте их как есть или придумайте подобные моменты в ответ на действия игроков.

Уличное чутьё позволяет команде выбрать несколько автомобилей, которые можно незаметно припарковать поблизости.

Теракт сделал всех ужасно нервными. Иветт Бойкинс, пожилая соседка, которая по собственной инициативе отслеживает злодеев из засады, замечает детективов и спускается вниз, чтобы разоблачить их. Она уверена, что герои намереваются заминировать её район. В тот самый момент, как Иветт спускается, чтобы устроить шум, Гейнс выходит из дома. **Полицейский жаргон** позволяет успокоить бабушку, не привлекая внимания подозреваемой.

(Если им не удастся быстро избавиться от Бойкинс, потребуйте проверку **слежки** со сложностью 4, чтобы догнать Гейнс. Если проверка провалится, позвольте Гейнс привести их к «Лицам террора» в следующий раз).

Гейнс заходит в гараж и выезжает оттуда на неприметной малолитражке. В этот момент **слежка**, возможно, в связке с полицейскими вертолётами, позволяет детективам проследовать за ней на окраину города. Она едет через промзону к участку неосвоенной земли. С невозмутимым видом, говорящим о том, что она проделявает это не в первый раз, Гейнс выходит из машины и отпирает закрытые на замок ворота. Затем она проезжает за ворота, опять останавли-

вается и выходит, защёлкивает ворота, садится в машину и уезжает по грунтовой дороге в лес.

ЛИЦА ТЕРРОРА

Тип сцены: ключевая (сцена действия)

Подключившись к мобильному интернету, можно найти спутниковый снимок этого крупного участка. Покрытые лесом холмы, которые видно с дороги, окружают что-то похожее на заброшенный гравийный карьер. На дне карьера видно несколько маленьких домиков. **Извлечение данных** позволяет персонажу с ноутбуком улучшить изображение и найти пару строений, выглядящих поновее. Они стоят на поляне примерно в полумиле от карьера. Дорога, по которой поехала Гейнс, ведёт как раз туда.

Исследовательская работа позволяет узнать, что нынешним хозяином этой земли является государство. У предыдущего хозяина её конфисковали за продолжительную неуплату налогов. **Юриспруденция** подсказывает детективам, что это даёт им возможность войти без ордера. Гейнс и другие люди, которые могут там быть, нарушают границы и не могут рассчитывать на защиту от обыска и ареста.

Замок на воротах не является серьёзным препятствием. Болторез или мушкетёрная **сила** с лёгкостью позволяют разобрать забор. Если герои хотят проникнуть незаметно, не оставляя следов, то могут перелезть через забор, оставив машины на обочине. Следует одобрить и любую разумную альтернативу, которую предложат игроки.

Проверка **проникновения** со сложностью 4 требуется, чтобы незаметно пройти через лес, окружающий новые постройки. Если участвуют несколько персонажей, это будет проверка с помощью команды. Там они замечают ещё три машины.

Как вариант, детективы могут вызвать полицейский вертолёт и попросить его облететь участок и доложить о количестве машин. Но в результате заговорщины вполне справедливо предполагают,

что за ними пришли, и немедленно бросаются прочь.

Они также пытаются сбежать, если детективы навешают их, не скрываясь.

Когда Гейнс прибывает на место, остальные заговорщики сидят в одном из двух строений. Если детективы достаточно близко, чтобы её видеть, они замечают, как она входит внутрь. По площадке гуляет сильный ветер.

Обе постройки — готовые фабричные конструкции из крашеного металлического профлиста. (**Архитектура** позволяет понять, что их собирали в спешке, и результат не соответствует технике безопасности). Главное здание — штаб АМР. Второе — похожий на хижину сарайчик с навороченным электронным замком на двери. Это импровизированная лаборатория, где Гейнс изготовила патоген.

Когда террористы обнаруживают, что их раскрыли, то проверяют, свобод-

ны ли пути отхода. Если свободны, они разбегаются в разных направлениях, пытаясь пересечь лес и выйти на дорогу. Никто не бежит к машинам, потому как при побеге на машине их слишком легко было бы поймать.

Если побег не выглядит реальным, они готовятся к бою с использованием суперсил. Хотя Дэвенпорт тренировал их сражаться в рукопашную, опытных бойцов среди них нет.

В любом случае они выбегают из штаба, держа в руках штурмовые винтовки, а за спиной у каждого в маленьком рюкзачке ёмкость с патогеном. На открытом воздухе он не представляет особой угрозы, особенно учитывая ветер, который продолжает гулять на участке.

Все члены АМР кроме Патрисии одеты в прежние чёрные комбинезоны, как будто готовились к миссии. Они не трудятся надевать маски и очки перед тем, как выйти на бой или в побег.



Как и в «Суперосаде», характеристики террористов приведены здесь, факты из личной жизни — в следующем разделе.

ПАТРИСИЯ ГЕЙНС

Атлетика 2, драка 2, здоровье 2, стрельба 6.

Мутантные способности: ловчие волосы 10, паутина 10, стенолазание 10.

Оружие: штурмовая винтовка +1.

ЭЛВИН ДАННИНГ

Довольно полный молодой афроамериканец, который бреет голову и носит очки в толстой оправе, удерживаемые эластичной лентой.

Атлетика 6, драка 6, здоровье 6, стрельба 2.

Мутантные способности: молниеносные решения 3, пси-выстрел 18, расчёт угрозы 3.

Оружие: штурмовая винтовка +1.

ДЖОЭЛ БАРЛИ

Молодой мужчина европейской внешности, незаметный в толпе, если не считать его бакенбардов в стиле 70-х и длинных тёмных волос, которые он собирает в высокий хвост.

Атлетика 2, драка 2, здоровье 2, стрельба 6.

Мутантные способности: естественное оружие (когти) 18.

Оружие: штурмовая винтовка +1.

ДЖЕФФРИ МИЛАН

Атлетика 4, драка 2, здоровье 10, стрельба 6.

Мутантные способности: иммунитет к болезням 48, клыки 8.

Оружие: штурмовая винтовка +1, клыки 0.

НОРА РАУНДИ

Очень худая девушка европейской внешности, рыжеволосая и с веснушками.

Атлетика 2, драка 2, здоровье 2, стрельба 6.

Мутантные способности: незаметный 8, сновидение 8, эмпатия 4.

Оружие: штурмовая винтовка +1.

Эта сцена, скорее всего, завершается арестом подозреваемых.

Если кому-то из них удаётся уйти, они ударяются в бега поодиночке. Вы мо-

жете сыграть погоню за ними и арест в виде импровизированного сюжета или позволить им попасться в руки полиции других штатов за сценой после того, как персонажи игроков разошлют ориентировки.

В любом случае, теперь детективы могут спокойно изучить сцену на предмет улик.

В главном здании находится маленький ноутбук с презентацией Power Point, проектор и экран. В презентации изложен план того, как Даннинг, Бэйли и Раунди предпримут самоубийственную атаку на местную историческую достопримечательность, распылив своё биооружие в замкнутом пространстве. Атака была назначена на следующий день. Вторая презентация содержит план вербовки новых членов после их героической смерти. Гейнс и Милан упоминаются в качестве поддержки. **Анализ текста** позволяет понять, что из материала были вычищены упоминания какой-то другой фигуры — лидера и, возможно, автора презентации.

Трата 1 пункта **химии**, совершённая перед входом в сарай, позволяет обнаружить следовые количества неактивного патогена. Протокол требует, чтобы входящие облачились в костюмы химзащиты. **Химия** подсказывает, что небогатого набора лабораторного оборудования хватило бы для синтеза патогена при условии, что имеется готовый УРП. По данным с ноутбука становится ясно, что запасы УРП у террористов подходили к концу. В одной из папок лежат предварительные планы нового налёта на лабораторию Эюссмана. Таким образом, детективы вправе заключить, что источник биооружия ими обнаружен и обезврежен.

Трата ещё одного пункта **химии** позволяет заметить несколько неиспользованных пробирок и горелок, а также остатки веществ, взглянув на которые можно сделать вывод, что до изготовления патогена в лаборатории занимались синтезом метамфетамина.

(ключевая) В нескольких сотнях метров от домиков детективы находят самодельное стрельбище. Продырявленные во многих местах бумажные мишени в форме людей в военном обмундировании приколоты к соломенным снопам. (Больше мишеней, ещё в заводской упаковке, можно найти в здании, служившем штабом). На земле валяются кучи стреляных гильз от винтовок и пистолетов. Проверив их все с помощью **баллистики**, детективы получают совпадения со всеми стволами, найденными в этой сцене и в «Суперосаде». Неопознанным источником гильз остаётся единственное оружие: револьвер «Магnum» калибра 0.45. Проверив его характеристики по базе, можно найти совпадение в двух нераскрытых делах:

о ранении дилера метамfetамина Джаспера Леброна три года назад;

об убийстве радиоведущего и промутантного активиста Марка Хейна два года назад.

ГЛАВАРЬ

Тип сцены: ключевая

Выжившие подозреваемые, пойманные в карьере, говорят даже меньше, чем те, кого взяли после «Суперосады». Они признают, что являются членами АМР, и обещают, что за ними последует ещё более крупная волна разрушения, которая раз и навсегда поставит нормов на подходящее им место. Все как один отказываются раскрывать личность своего руководителя.

Проверка прошлого подозреваемых позволяет выявить следующие факты о новых фигурантах дела:

Элвин Даннинг был слишком умным и необщительным, в результате чего остался парией в своём рабочем районе. Полная сожалений мать Тамекия хотела бы, чтобы он вернулся в семью. Элвин сумел получить грант на обучение в университете, но перестал появляться дома после того, как поссорился со своим школьным психологом и повредил тому мозг **пси-выстрелом**.

Отец Джозла Барли Кеннет — богатый юрист, занимающийся разводами, безуспешно боролся с нежеланием сына раскрыть свой потенциал. Под давлением Кеннет признаётся, что, возможно, эмоционально оттолкнул от себя сына, когда у того проявились нечеловеческие способности.

Нора Раунди, типичный средний ребёнок в большом клане усыновлённых и сводных детей, так никогда и не сумела справиться со стрессами большой семьи, признаётся её мать, Алисия Раунди.

Ведущего детектива, отвечающую за до сих пор открытое дело об убийстве Марка Хейна, зовут Марго Кармона. На Хейна напали из засады по пути с автограф-сессии, проходившей в самом центре города. Пламенный борец за права мутантов Хейн постоянно получал угрозы предположительно от членов движения бархедов. Она знает о связи с делом Леброна через баллистическую экспертизу, но так и не смогла понять, как это использовать. Кармона до сих пор считает, что убийцей был Дэвенпорт, но не сумела собрать достаточно улик, чтобы получить ордер на обыск.

Следователем по делу Джаспера Леброна был детектив Гленн Робертс. Перед тем, как лейтенант велел засунуть бесперспективное дело в ящик с висками, он сузил список подозреваемых до трёх поделщиков жертвы: Брайана Лютера, Нельсона «Ишака» Хенриксона и Расса Дэвенпорта. Он подозревал, что Лютер и Хенриксон варили мет, Леброн и остальные продавали, а Дэвенпорт был силовой поддержкой. Все четверо имели связи с белыми националистами; Дэвенпорт к тому же закоренелый бархед. Робертс не сумел ничего добиться в этом деле, потому что жертва отказалась сотрудничать. Сейчас Леброн сидит десятилетний срок за распространение наркотиков.

Джаспер Леброн может быть презренным продавцом зелья, но он не меньше остальных возмущён кро-

СПИСОК ПЕРСОНАЖЕЙ

- ▶ Бонни Крегер — требовательная пожилая мадам, мать Герри
- ▶ Герри Крегер — жертва избиения
- ▶ Ромео «Мул» Оливьери — владелец ресторана со связями в мафии
- ▶ лейтенант Кен Свэйлз — командир полицейского спецназа
- ▶ Джейсон «Хиросима» Чи — член АМР, испускающий радиацию
- ▶ Мэри «Н2О» Делозье — член АМР, имеющая власть над водой
- ▶ Фердинанд «Ледяное крыло» Ликата — член АМР с охлаждением и управлением птицами
- ▶ Билли «Кровожук» Моран — член АМР с кровавой струей и управлением насекомыми
- ▶ Джози «Тунгуска» Пёрл — член АМР с потоком жара
- ▶ Саймон и Мельба Чи — родители Джейсона Чи
- ▶ Катерина Сэмпл — мать Мэри Делозье
- ▶ Эугенио Ликата — знаменитый конструктор автомобилей, отец Фердинанда Ликаты
- ▶ Джозеф Пёрл и Мэри Белое Облако — родители Джози Пёрл
- ▶ спецгент Аллен Сэнфорд — федеральный агент
- ▶ спецгент Глория Стефанюк — федеральный агент
- ▶ Джим Хатчинс — ведущий ТВ-шоу «Главный бюллетень»
- ▶ Жизель Клоусон — помощница режиссёра ТВ-шоу «Главный бюллетень»
- ▶ Рокки Риле — бывший одноклассник Джеффри Милана
- ▶ Бернис Холлинз — бывшая приёмная мать Джеффри Милана
- ▶ Джеффри Милан — член АМР с иммунитетом к болезням и клыками
- ▶ Дэн Хаскин — бывший сосед по комнате Джеффри Милана
- ▶ Шэрон Брайсон — лидер Фронта генетического действия
- ▶ доктор Трина Уорд — глава факультета биотехнологии местного научного университета
- ▶ доктор Дэвид Зюссман — исследователь-биохимик
- ▶ Патрисия Гейнс — член АМР со стенолазанием
- ▶ Мадхура Равал — лаборант, бывшая коллега Патрисии Гейнс
- ▶ Иветт Бойкинс — назойливая соседка Патрисии Гейнс
- ▶ Элвин Даннинг — член АМР с пси-выстрелом
- ▶ Джоэл Бэйли — член АМР с когтями
- ▶ Нора Раунди — незаметный член АМР
- ▶ (Джаспер Леброн) — сидящий в тюрьме продавец мета
- ▶ (Марк Хейн) — убитый радиоведущий и промутантный активист
- ▶ Тамекья Даннинг — мать Элвина Даннинга
- ▶ Кеннет Бэйли — отец Джоэла Бэйли
- ▶ Алисия Раунди — мать Норы Раунди
- ▶ детектив Марго Кармона — ведущий детектив по делу об убийстве Марка Хейна
- ▶ детектив Гленн Робертс — следователь по делу Джаспера Леброна
- ▶ (Брайан Лютер, Нельсон «Ишак» Хенриксон) — подозреваемые в изготовлении мета
- ▶ Расс Дэвенпорт — бархед, глава АМР

вавой бойней, устроенной AMP. Если подойти к нему с комбинацией из **ле-сту** (вести себя так, как будто он в достаточной мере гражданин, чтобы помочь в борьбе против террористов) и **ведения переговоров** (предложить сокращение срока и защиту от заключённых-бархедов), он соглашается свидетельствовать, что Дэвенпорт стрелял в него из своего любимого «Магнума», который он кличет «Старым ворчуном».

Исследовательская работа также позволяет узнать, что с Дэвенпорта 18 месяцев назад сняли обвинения в изнасиловании, после того как образец его ДНК не совпал с уликой из дела. После изучения этого образца (**сугмедэкспертиза**) становится ясно, что он не мутант.

Если Дэвенпорта допросить до того, как будет собрана вся вышеприведённая информация, он предстаёт спокойным, тихонько ухмыляющимся свидетелем. Дэвенпорт утверждает, что он простой парень, который вполне доволен жизнью и отрицает любые связи с про- и антимутантным терроризмом.

Любой из одураченных им террористов при виде фото Дэвенпорта и улики, подтверждающих его бархедское прошлое и ген-нейтральный статус, отшатывается в шоке. Помучившись осознанием того факта, что их использовали ради пропаганды собственные враги, свидетель подтверждает, что Дэвенпорт был лидером их ячейки.

Этого достаточно, чтобы детективы могли его арестовать. Дэвенпорт не оказывает сопротивления. В начале допроса он отрицает всё. Но внутри он сгорает от желания рассказать всем о своём гениальном плане. После старательного подстрекательства со стороны мутантных копов, которых он ненавидит, Дэвенпорт гордо признаёт, что принял необходимые меры для начала неизбежной межрасовой войны, которую чистокровные люди при численном превосходстве сто к одному просто обречены выиграть.



ЗАВЕРШЕНИЕ

Тип сцены: развязка

За несколько дней, прошедших после ареста Дэвенпорта, общественное мнение меняется. Люди всё ещё боятся мутантов, но и на бархедов смотрят с меньшим отвращением. Теперь общественность требует прижать антимутантов.

Детектива, попавшего в засаду на шоу Хатчинса, зовут назад, чтобы чувствовать как героя.

Если в вашей игре федералы были крупной помехой для игроков, теперь они вынуждены съесть свою шляпу и признать, что местным копам удалось то, что им было не под силу.

Членов команды хвалят и поощряют за работу. Если кто-то из них продемонстрировал особое политическое мастерство, по внутренним каналам до него доходит новость, что в будущем ему вполне может светить повышение.

ТАБЛИЦА ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ

В таблице указано общее количество улик, доступных для каждой исследовательской способности в каждом из сценариев; ключевые улики отмечены синим цветом. На этапе создания персонажей

вы можете пользоваться этой таблицей, чтобы быть уверенными, что у персонажей имеются все необходимые способности, желательно с некоторым запасом по ключевым уликам.

	Крутая спираль	Исчезатели	Суперотряг	Деление клеток
Анализ документов		1		1
Анализ текста				1
Анализ энергетического следа			3	
Анаморфология	4	2		3
Антропология	1			
Архитектура			1	1
Аудит		2	2	1
Баллистика	3			1
Бюрократия		1	3	
Ведение допроса	1	2		
Ведение переговоров	4	4	5	1
Выявления влияния				1
Дактилоскопия	1			1
Естествознание			2	
Запугивание	5		5	
Извлечение данных	2		6	3
Исследовательская работа	6	4	6	7
История	1			
Лесть	5			1
Патанатомия		1		
Полицейский жаргон	1	2	6	1
Притворство	1			
Проницательность	6	2	12	2
Сапёрное дело		4		
Сбор улик	3		2	4
Судебная психология	3	2	4	4
Судмедэкспертиза	4		2	2
Уличное чутьё		5	8	2
Успокаивание	6	1	3	2
Флирт	4		1	
Химия		1		8
Электронная слежка				5
Эрудиция	3	1	2	3
Юриспруденция		3	3	1
ИТОГО	64	38	76	56

УДК 794.02
ББК 77.056я92
Л81

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 16 лет.
В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

Лоуз Р. Д.

Л81 Крутая спираль /Пер. с англ. — СПб.: Студия 101, 2018. — 89 с., илл.

Автор: Робин Д. Лоуз.

Издатель: Саймон Роджерс.

Художники: обложка и некоторые иллюстрации Жером Югенин, остальные иллюстрации Паскаль Кидо.

Вёрстка: Родерик Робертсон на основе дизайна Жерома Югенина.

Перевод: Елена Сальникова.

Литературный редактор: Анастасия «Хима» Гастева.

Адаптация дизайна и вёрстка: Галина «Робин» Петухова.

Выпускающий редактор: Александр Ермаков

Тестирование игры:

Ник Уэдиг, Адам Дэвис, Нил Кришнасвами, Эмбер Уэдиг, Нил Форд и компания, Майк Грэйс, Энтони Свитинг, Кев Хикман, Зейн Гудин, Чак Гудин, Гордон Уилсон, Роберт Миллер, Дженифер Миллер, Энн Фритас, Келли Уорнер, Роджер Кларк, Патрик Суини.

Издатель ООО «Смугля 101», mailvox@studio101.ru, www.studio101.ru.

Поддержка осуществляется Обществом грузей Мюнхгаузена: www.karlmuhsnausen.ru.

В этой книге содержатся цитаты правил настольных ролевых игр, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная книга не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия, или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

© 2008, Pelgrane Press Ltd.
Перевод и издание на русском языке © Studio 101, 2018.

Authorized translation of the English edition.

Used with permission, all rights reserved.

Mutant City Blues™ является зарегистрированным товарным знаком, права на который принадлежат Pelgrane Press Ltd.